

Өхөрхүү Аз чыгобуш



The Roleplaying Challenge Game

by Christian Griffen and Lisa Griffen

Berengad Games

For Derek, Michael and Aidan

Concept, Design and Setting:

Christian Griffen and Lisa Griffen

Illustrations:

Joanna Barnum (www.joannabarnum.com)

Layout:

Fred Hicks

Playtesting and Feedback:

**Joshua BishopRoby, Jamey Crook, Dave Cleaver,
Matthew Gagan, Jason Morningstar, Clinton R.
Nixon, Nick Richmond, Guy Shalev, Callan Sweet,
Charles Seaton, Gabe Sutherland, Daniel Wood**

Inspiration:

**Ron Edwards, Sorcerer; Gamism: Step On Up
Ben Lehman, Polaris
Fred Hicks and Rob Donoghue, FATE
Meguey Baker, Ritual and Gaming/Game Design
Greg Stafford and Robin D. Laws, HeroQuest
Matt Wilson, Primetime Adventures
Vincent Baker, Dogs in the Vineyard**

Typefaces Used: NfS MW for the titles

2007 by Christian Griffen and Lisa Griffen

Beast Hunters is a product of Berengad Games

20490 SW Naples St.

Aloha, OR 97007

www.berengad.com

Перевод и Верстка: Lindar Olostur, 2014

Содержание

Введение	1
Сеттинг	2
Беренгад	2
Чил'кури	3
Война	5
Охотники на чудовищ	6
Чил'кури и окрестности	9
Как играть	12
Структура игры	12
Установка	13
Открытое приветствие	15
Свободная игра	16
Вызовы	17
Благодарность и перерыв	20
Обсуждение вызова	22
Три фазы	22
Сдаться в обсуждении	26
Разрешение конфликта	28
Покупка бедствий	28
Таблица бедствий	29
Отклонение ресурса	32
Отыгрыш вызова	32

Инициатива	34
Действия	34
Активировать черту	35
Наступательный маневр	36
Защитный маневр	39
Отклонение ресурса	40
Восстановление ресурса	41
Особый эффект	42
Удар	44

Создание и развитие персонажа 49

Детализация персонажа	49
Создание Охотника на чудовищ	53
Шаг 1: Ваши родители	54
Шаг 2: Ваше племя	55
Шаг 3: Ваши враги	56
Шаг 4: Обучение Охотника на чудовищ	57
Шаг 5: Распределение значений	58
Развитие персонажа	59

Игра Охотником 61

Обзор	61
Выбор Пула и Лимита	61
Быть активным	62
Творческие решения	63

Игра Мастером 65

Смена ролей	65
Работа Мастера	65

Пул бедствий и вызовы	67
Создание вызовов	68
Предложение маневров	71
Вторичные цели	72
Создание агрессивной сцены	75
Приключения	77
Цели и ставки	77
Мощные приключенческие ситуации	78
Зацепки приключений	80
Охота на чудовищ	83
Долг и сила	83
Особые правила	84
Чудовища	85
Гектратан (5/20)	88
Пифнир (5/25)	89
Арамантос (5/30)	90
Варкатас (8/35)	91
Испалар (8/35)	93
Хазума (10/45)	95
Фистра (10/45)	96
Субрак (10/50)	98
Кефаст (12/60)	100
Мякит (12/60)	102
Бакра (15/65)	103
Оригар (15/75)	105
Азанит (15/75)	106
Регвор (20/85)	108
Веблусс (20/85)	111
Хоч'кар (15/100)	113

Чарн (20/90)	114
Лайтура (20/100)	116
Утека (25/125)	118
Кьюрим (10/250)	120

Игра с несколькими игроками 123

Обзор	123
Вызовы	124
Действия игроков	126
Игрок поддержки	127

Дополнительные правила 129

Карма	129
Противостояние	130
Длительные вызовы	131

Пример игры 134

Введение

Спасибо за приобретение ролевой игры
Охотники на чудовищ.

Это игра о двух вещах: об Охотниках
первобытного племени, в вымышленном мире,
которые выслеживают и убивают магических
чудовищ, чтобы использовать их кровь для
создания могущественной татуировки на своем
теле. С точки зрения игрока, Охотники на чудовищ,
это игра о вызовах. Она сосредоточена на ведении
переговоров и разрешения проблем, которые
возникают на пути Охотника.

Пример игры можно найти в конце книги,
перед листом персонажа. В зависимости от ваших
предпочтений, вы можете прочитать его сначала,
или параллельно с правилами.

Мы будем рады, если вы также захотите
написать отчет о своей игре на RPG.net, Forge или
на Story Game.

На нашем сайте www.berengad.com вы сможете
найти различные полезные материалы и
дополнения к этой игре. Там же находится более
подробная информация о мире Беренгада, и форум,
где вы можете задать свои вопросы или найти
игроков.

— *Christian and Lisa Griffen*

Сеттинг

Беренгад

Полуостров Беренгад находится к югу от экватора. В большинстве регионов он имеет довольно мягкий климат, хотя за Пределом Таррагата, на юге Беренгада, расположена холодная пустыня, уходящая в ледяные земли на краю мира. Исторически, этот обширный полуостров был домом для семи королевств, пока не произошло вторжение империи-завоевателей.

Могущественные маги Великой Империи Каракаан, направили огромные потоки магической энергии, а старая и статичная энергия местных шаманов не смогла им противостоять. Маги и солдаты Каракаана завоевали большую часть Беренгада, кроме племени Чил'кури.

После многовекового угнетения Каракаана, народы Беренгада объединились, чтобы сбросить оковы рабства. Это восстание достигло апогея в яростной битве у ворот великого портового города – Норрогаан. Имперские маги призвали так много потоков магической силы, что это вызвало ужасную бурю, небывалые смерчи и вспышки молний. Шторм вышел из-под их контроля и длилась три дня, пожирая магическую силу Беренгада, словно лесной пожар, пока его энергия не иссякла. Это событие стали называть Квенкан: смерть магических потоков.

Когда потоки энергии остановились, все ужасные сущности, которые были призваны в процессе войны, были освобождены, и наполнили всю землю, разоряя и опустошая её. Других же существ, магические вихри превратили в ужасных монстров. Эти чудовища и кошмарные сущности уничтожили тысячи живых существ.

Народы Беренгада боролись за восстановление своих королевств, устанавливая новые границы и налаживая новые связи друг с другом. И несмотря на возвращение старого уклада, теперь все народы живут под постоянной угрозой диких монстров, которые бродят по всей земле.

Чил'кури

Чил'кури это дикие воины, которые живут в слабо связанных племенах, называемые наданами. Много лет назад они покинули холодные южные земли, пересекли горы Таррагат и обосновались на равнинах юго-восточного Беренгада, побеждая тех, кто нападал на них. Привыкшие к более жестокому образу жизни, воины наданов презируют слабость и признают власть сильного.

Чил'кури ведут свою родословную по материнской линии, так как женщины являются хранителями культурных знаний, и почитаются как носители жизни. Женщины выбирают мужчин от которых они хотят иметь детей. Они признают силу, жестокость, интеллект и все качества,

Охотники на чудовищ

которые они хотели бы видеть в своих дочерях. Многие из этих союзов являются кратковременными, но некоторые женщины создают длительные пары со своими избранниками.

Племена возглавляются женщинами, хотя мужчины ценятся за их боевые навыки. В некоторых, наиболее злобных наданах, к своим мужчинам относятся плохо, но большинство вождей ценят наставления своих воинов-мужчин. По достижении 14 лет, мальчики и девочки посвящаются как бойцы племени. После этого обряда им дается оружие и к ним обращаются как со взрослыми, хотя и не имеют достаточного уважения, пока не проявят свое мужество в бою.

Наданы ведут кочевой образ жизни, постоянно меняя места для охоты и рыболовства, и мало занимаются растениеводством. Некоторые из них промышляют грабежами на дорогах южного Беренгада.

Чил'кури не куят свою сталь. Свое оружие они получают с убитых врагов или путем торговли, и передают его из рук в руки. Они учатся сражаться различными типами оружия и разными техниками.

Несмотря на свою жестокость и грубость, они очень ценят красоту. Чил'кури искусны в кожевенном ремесле и нанесении татуировок. Кроме того они любят музыку и песни по мотивам их устной истории.

Чил'кури дорожат своей репутацией воинов, и большинство из них одеваются соответственно ей. Воины часто носят амулеты, сделанные из мелких костей животных, монстров или даже своих врагов. Они также выставляют напоказ свои трофейные драгоценности. Эти практичные и красивые украшения вроде серебряных и золотых браслетов служат символами их статуса.

Некоторые мужчины и женщины Чил'кури выбривают отдельные части головы. Кожа головы это одна из любимых областей для татуировок. Их воины иногда ставят волосы известью, чтобы выглядеть более устрашающе перед боем.

Они делают свою одежду из купленной ткани или мягкой кожи и любят украшать ее элементами брони. Воины Чил'кури не полагаются на доспехи, но могут носить их в качестве негласного символа власти, сняв их с побежденных врагов.

Война

Каракаан никогда полностью не захватывали Чил'кури из-за их ожесточенного сопротивления и невозможности собрать их в одном месте. Когда вожди Чил'кури встречались на редких советах чтобы услышать представителей других регионов Беренгада, они были равнодушны к предложениям об объединении и общего восстания. Воины наданов не пойдут на север, чтобы воевать. Если слабаки не могут отстоять

Охотники на чудовищ

свои земли, то это не забота надана. Они будут просто продолжать удерживать Каракаанов от своих границ.

Тем не менее, некоторые Чил'кури согласились сражаться вместе, одни из солидарности, а другие из-за своей кровожадности. Эти воины ушли на север и стали наемниками. Они сражались до самого Норрогаана и сыграли важную роль в разгроме Каракаанов. Немногие из них вернулись назад в свои земли, и те были изгнаны или убиты за неповиновение своим вождям. Некоторые образовали новые племена, или объединились в разбойничьи группы.

Охотники на чудовищ

Спустя много поколений с момента прибытия на Беренгад, у Чил'кури появилась особая группа – Охотники на чудовищ, которые поддерживали старые традиции и хранили древние знания о магии, которая присутствовала на Беренгаде. Задолго до вторжения магов, чьи темные ритуалы уничтожили Росваю, Охотники на чудовищ преследовали свою добычу по всему югу. Хотя мощные потоки магии теперь иссякли, бассейны магической энергии по прежнему можно найти в темных, сокрытых регионах. Эти места являются наилучшими для охоты.

Охотники на чудовищ – старейшие специалисты в этой области. Используя кровь



Охотники на чудовищ

магических существ, они изготавливают особые чернила для создания могущественных татуировок. Эти знаки способны передавать часть силы зверя тому, кто его победит. Каждая новая татуировка делает Охотника на чудовищ более сильным для сражения с новым монстром.

Четыре раза в год все Охотники на чудовищ собираются у Духовного камня, чтобы поделиться полученными знаниями о своих похождениях, монстрах, и самое главное, о татуировках.

Среди Чил'кури, Охотники на чудовищ, единственная группа, где, согласно традиции, мужчины и женщины равны, и каждый из них может получить полноценную подготовку для сражения с монстрами. Некоторые молодые люди, особенно девушки, могут испытывать некоторые трудности в принятии такого равенства.

Дух Хоч'кара дает им видения, которые позволяют опытным Охотникам на чудовищ обнаружить нового Охотника. Тот кто получил такое видение, следует за призывом духа в надан, где его ожидает молодой воин с необходимыми способностями. Охотник забирает его из племени, и много месяцев учит искусству выслеживания и сражения с чудовищами.

Охотники на чудовищ защищают племена от страшных зверей, обитающих на полуострове, которые были подвержены магическим изменениям в результате Квенкана. Их мудрость пользуется большим уважением и, поскольку они не принадлежат к определенному племени,

Охотники на чудовищ

они выступают в качестве судей в спорах между различными наданами. Черные татуировки на их теле дают им не только силу, но и уважение.

Ведомые духами и ищущие силы, несколько молодых Охотников на чудовищ бродят по южному Беренгаду в поисках добычи. Их очень мало, и обычно они путешествуют в одиночку. Долг и амбиции ведут их вперед.

Вы являетесь одним из таких Охотников на чудовищ. Ваша жизнь посвящена защите Чил'кури, и поиску силы, которая позволит лучше защищать ваш народ. Вооружившись острым клинком и сильной волей, вы исследуете дикие места, чтобы выслеживать и убивать самых опасных и кровожадных существ на Беренгаде.

Выживает только самый опытный и смелый Охотник.

Чил'кури и окрестности

На восточных границах земли Чил'кури находится океан, а на юге – горная цепь Таррагат, которая простирается от побережья до побережья. Земли Чил'кури достаточно разнообразны: равнины и степи, множество лесных массивов, холмы и горы на юге. Чил'кури снимаются с мест каждый раз, когда ресурсы местности начинают уменьшаться.

Деворан, это обширная область болот и древних зарослей, находящаяся на севере Чил'кури. Есть сообщения о налетчиках,

Охотники на чудовищ

обитающих в болотах, но Чил'кури до сих пор не придают этому значения. Они не догадываются, что остатки династической армии Саула Мюр строят независимое королевство в глубине болот. Некоторые Охотники на чудовищ в своих исследованиях оказываются на болотах, но они не всегда могут с точностью сказать было ли встреченное ими существо искаженным Квенканом зверем или представителем Саула Мюр.

Сухие луга Джоссуд простираются на северо-западе Чил'кури. Джос делятся на две касты: привилегированные дворяне, которые ездят на лесситах, похожих на антилоп, и пастухи, которые едва прокармливают свои семьи, разводя скот. Джос – благочестивый народ, которыми правят главы великих семей, согласно Писанию, вырезанному на священных мегалитах – одних из самых больших и величественных сооружений, среди когда-либо построенных.

Чил'кури и Джос, как правило избегают друг друга, так как их многочисленные различия в религии и мировоззрении делают их общение крайне проблематичным. Джос, патриархальные и гордые, считают себя культурно и нравственно выше кого бы то ни было на Беренгаде. Иногда группы Чил'кури совершают набеги в Джоссуд, угоняя стада лесситов на мясо, оскверняя тем самым Джос.

В западных горах Чил'кури происходят частые столкновения с Таррагами, их древними

Охотники на чудовищ

соперниками, которые претендуют на богатые добычей южные торговые пути. Тарраги совершают набеги из мощных крепостей, называемых кины. Каждый кин управляется влиятельной семьей, а Таррагатом правит глава самой могущественной семьи.

Росваей называли дикие земли в самом сердце южного Беренгада, между предгорьями Тарраг и лугами Джоссуд. Когда Каракаан вторглись в эти земли, они двинулись на юг, захватывая все на своем пути, но Росвая не склонилась перед ними. Чтобы преподать урок этому непокорному народу, имперские маги создали мощную катастрофу. Они открыли потоки магической энергии и затопили эту область, разрывая ткань реальности. Большинство обитателей Беренгада достаточно разумны чтобы избегать этого опустошенного региона, ныне населенного искаженными существами. Однако Охотники на чудовищ не могут себе этого позволить, так как многие из ужасных хищников приходят именно оттуда. Преданные Охотники на чудовищ чувствует свой долг в истреблении этих монстров и рассчитывают получить новые, небывалые способности, после охоты в этом районе.

Как играть

Структура игры

Эта ролевая игра рассчитана на двух игроков. Один берет на себя роль Охотника на чудовищ Чил'кури (Охотник), а другой всех его противников (Мастер). Механика игры поддерживает возможность играть несколькими Охотникам вместе, что подробно описано в главе Игра с несколькими игроками, но базовые правила рассчитаны на двух игроков.

В целом, игра имеет следующую структуру:

- A. Установка (*Выбор персонажа, Пула и Лимита*)
- B. Приветствие
- C. Свободная игра
- D. Вызовы
 - i. Обсуждение
 - 1) Первая фаза: Решение
 - 2) Вторая фаза: Разработка и черты
 - 3) Третья фаза: Осложнение
 - ii. Разрешение конфликта
- E. Конец приключения

Сначала игроки договариваются об установках приключения. Затем они ведут свободный отыгрыш, пока Мастер не бросит вызов Охотнику. Теперь начинается процесс обсуждения, который часто приводит к Разрешению конфликта. За каждый разрешенный вызов, Охотник получает награду, а Мастер определяет последствия. Далее игроки продолжают свободный отыгрыш, пока они не сталкиваются с новым вызовом или приключение не закончится.

Установка

Во время установки приключения, вы должны определить ставку игрока, чем он будет рисковать. Приключение должно иметь цель, то, чего Охотник желает достичь, а все индивидуальные вызовы, являются препятствиями на пути Охотника к своей цели. Обычно целью каждого Охотника является поиск и убийство монстра, и получение новой татуировки. Тем не менее, приключения могут иметь более масштабные цели. Например, целью приключения может быть восстановление мира между двумя племенами Чил'кури, изгнание банды разбойников, поиски важного религиозного артефакта в древних руинах, налаживание торговых связей с другим народом, и прочее. Охотник проигрывает, если цель приключения становится недостижимой. Более подробно об этом написано в главе Приключения.

Охотнику на чудовищ

Перед началом приключения Охотник и Мастер определяют следующие показатели:

ПЕРСОНАЖ: Охотник играет одним персонажем на протяжении всего приключения. Правила по созданию и развитию персонажа описаны в главе Создание и развитие персонажа.

ПУЛ: Охотник выбирает размер пула бедствий для приключения (Пул), который предоставляет Мастеру очки для «покупки» элементов вызова, вроде врагов, которые будут встречаться Охотнику. В начале приключения, Охотник определяет, как много очков находится в Пуле приключения. Когда он становится пуст, приключение завершается и Охотник получает возможность обновить своего персонажа. Чем больше очков вы вкладываете в Пул, тем дольше будет продолжаться приключение (и тем больше вызовов будет в нем).

ЛИМИТ: Охотник также определяет максимальное значение очков Пула, которые Мастер сможет тратить на любой одиночный вызов (далее просто Лимит). Чем выше значение Лимита, тем сложнее может стать каждый вызов. Как Мастер, вы можете использовать жетоны или лист бумаги, чтобы отслеживать размер Пула в процессе приключения.

Открытое приветствие

Перед началом игры Охотник и Мастер приветствуют друг друга особым рукопожатием

Охотнику На чудовищ

Как играть

Чил'кури, взявшись за нижнюю часть правого предплечья друг друга как можно дальше. Это приветствие выражает взаимоуважение игроков, их намерение играть ради получения взаимного удовольствия как в процессе игры, так и после нее. Оно служит для отделения от игры всех внешних чувств, таких как враждебность или романтика, не позволяя им влиять на ход игры. Здоровое соперничество и все игровые события остаются в игре, и не должны быть восприняты лично. Это не означает что теперь вы не можете обсуждать что вам понравилось в игре, а что нет, вы определенно должны говорить на такие темы. Это значит, что вы признаете, что в работу Мастера входит создание препятствий на пути Охотника, всячески мешать ему достичь цели, но вы не будете переносить это настроение за пределы игры. Играя вместе, вы признаете и уважаете роли друг друга.

Этот жест похож на приветствие в различных боевых искусствах. Вы выражаете свое уважение и признаете тот факт, что в процессе игры вы будете создавать друг другу трудности, что может являться причиной различных негативных переживаний, но вы оба знаете, что делаете это чтобы помочь друг другу расти. Это расширяет границы ваших отношений на благо процесса, который вы совершаете вместе.

Убедитесь, что обсудили все изменения и дополнительные правила, которые вы собираетесь использовать, прежде чем приветствовать друг друга. Открытое приветствие – неотъемлемая часть правил, которую не следует игнорировать.

Свободная игра

Как и для большинства ролевых игр, в этой вам понадобится немало свободного времени. Охотник и Мастер участвуют в описании происходящих событий. Охотник описывает действия своего персонажа, а Мастер действия всех прочих персонажей, зверей и окружения. Также Мастер может бросать вызовы Охотнику без использования правил переговоров (смотрите ниже).

В то время как Мастер контролирует все кроме персонажа Охотника, он имеет право вето на персонажей, которые упомянуты в его чертах, и на действия, которые касаются его родного племени. Например: «Твоя мать совершает самоубийство» или «Ваше племя изгоняет вас». Он может противостоять всем действиям, которые совершает Мастер по отношению к этим персонажам и племени, но должен делать это только в том случае, если под угрозой стоит ваше удовольствие от игры. Если вам потребуется обсудить эти вопросы, совершите приветствие и обсудите. Придя к общему решению, совершите приветствие снова и продолжите игру.

В процессе свободного отыгрыша, Мастер должен позволить Охотнику идти своим путем, если на данный момент нет важных задач. Придерживайтесь этого, и вы будете получать удовольствие от игры и обнаружите много новых и неожиданных вызовов, которые вы не придумали

бы иначе. Однако помните, что бюджет Мастера ограничен, и каждый незапланированный вызов будет иметь свою стоимость, поэтому расходуйте его мудро. После того как Охотник столкнулся с интересным вызовом, используйте правила проведения переговоров и/или разрешения конфликтов, чтобы преодолеть его.

ВЫЗОВЫ

После того как персонаж Охотника встречает препятствие, которое мешает ему достигнуть цели, которую определил Охотник, вызов официально начинается. Первым делом проходит обсуждение. Мастер объясняет Охотнику суть проблемы, будь то группа бандитов, вставшая на пути, огненный дождь с неба, или внезапное сомнение, возникшее в разуме Охотника на чудовищ, имеющее магическое происхождение.

Первая вещь, которая должна быть определена в вызове: зачем все это? Какого результата желает достичь Охотник? Что находится под угрозой? Если Охотнику все равно, он может сдать в любой момент вызова, поэтому вы должны убедиться, что противостояние имеет смысл. Однако, если Охотник сдается во время Разрешения конфликта, Мастер восстанавливает все очки из Пула, которые он потратил на этот вызов.

Вызовы могут объявляться Мастером, или появляться по запросу Охотника. Например, во время охоты на зверя, Мастер может сказать,



Охотнику на чудовищ

Как играть

что путь в пещеру монстра преградила стая голодных волков. Или, персонаж Охотника, находясь в Норрагаане говорит: «Я хочу, чтобы мой персонаж произвел впечатление на советника». Мастер может начать обсуждение с вопроса: «Как ты собираешься это сделать?». Игра работает лучше всего, когда Охотник и Мастер тесно взаимодействуют для достижения согласия в определенном вызове. Такие цели как «Я хочу украсть этот артефакт Чил'кури из поместья Джос» могут привести к нескольким вызовам. Например: «Сначала нужно прокрасться в поместье ночью, пройти мимо охранников и избежать ловушек, которые охраняют артефакт». Каждая часть этого плана может рассчитываться как отдельный вызов, или наоборот, быть одной сложной задачей, но Мастер должен быть достаточно точным в описании вызова, его основной проблемы, его начала, цели, и возможных результатов.

Ставкой в вызове не может быть что-то, что позволит персонажу выиграть или проиграть все приключение. «Будет ли мой персонаж схвачен?» является подходящей ставкой, потому что ставка «Сможет ли мой персонаж избежать плена?» это уже следующий вызов, который позволит Охотнику продолжить приключение. Тем не менее, в приключении, где главная цель – воссоединить два племени, ставкой вызова не может быть «Смогу ли я воссоединить их?», так как это является целью всего приключения. Кроме того, ставкой не могут быть эффекты, имеющие игромеханическое

отражение в правилах игры («Я хочу получить ресурс +3» или «Смогу ли я нанести фатальный урон?») являются неприемлемыми ставками).

Процесс обсуждения детально описан в следующей главе, и в главе Разрешение конфликтов после нее. Когда вызов завершен, и за него выдана награда, игра возвращается к свободному отыгрышу.

Благодарность и перерыв

По окончании сессии, вы совершаете жест благодарности, так же как и жест приветствия (см. Открытое приветствие выше). Только после этого, вы можете (и должны) обсудить все произошедшее в игре. Что вам понравилось, что нет, что могло бы получиться лучше.

Если в любой момент во время игры вы почувствуете, что дела идут плохо, и игра не приносит удовольствия, вы должны предложить сделать перерыв. Первым делом совершите жест благодарности, и затем обсудите возникшие проблемы. Если вы примите решение продолжить игру, совершите жест приветствия и играйте дальше. Рекомендуется также брать перерыв, когда вы чувствуете, что игровые события выходят далеко за пределы зоны комфорта. Например, если Мастер предлагает вызов, в котором персонаж насилует другого, и Охотник не хочет этого, он совершает жест благодарности и говорит об этом. Не заставляйте себя делать того, что вы не хотите

Охотники на чудовищ

делать. Помните, что игра основана на взаимном уважении и развлечении.

Жест уважения, как и приветствие, является обязательным правилом.

как уважать

Обсуждение вызова

Три фазы

Обсуждение вызова проигрывается в три фазы. В конце каждой фазы Мастер определяет, как развивается вызов. Охотник должен сделать все возможное, что бы произвести на него впечатление своим вариантам решения проблемы, так чтобы Мастер «сдался», позволил Охотнику преодолеть препятствие без броска костей. Вот как это работает:

ПЕРВАЯ ФАЗА (РЕШЕНИЕ): Первым делом Мастер детально описывает вызов. Например, местная стража не хочет пропускать персонажа к вилле Чил'кури, и Мастер описывает стражу, виллу и окрестности, в общем все что имеет достаточное значение. Охотник задает уточняющие вопросы (и может вносить предложения) и представляет свое решение этого вызова. Может быть Охотник на чудовищ попытается обмануть стражу, прокрасться мимо них, или даже сразиться с ними. В зависимости от того, как Охотник захочет преодолеть вызов, Мастер объявляет тип вызова: ментальный, физический или социальный

Охотнику На чудовищ

(это называется домен вызова). Далее, Мастер может попросить бросить кости (Разрешение конфликтов смотрите в следующей главе), задать вопросы о решении Охотника и использовании его черт (Вторая фаза), или «сдаться», что означает принятие решения Охотника и окончание вызова.

ВТОРАЯ ФАЗА (РАЗРАБОТКА): В этой фазе Мастер задает Охотнику вопросы в соответствии с его решением. Он указывает на возможные недостатки этого варианта и спрашивает у Охотника какие черты он будет использовать для получения желаемого результата. Охотник отвечает и подготавливает черту, которую он будет использовать, если таковая имеется. Каждая черта может быть подготовлена лишь раз за время приключения (подробнее о подготовке черт смотрите в следующей главе). Мастер может сдаться, перейти к разрешению конфликтов или принять его решение лишь отчасти и вводить осложнение (что приводит к третьей фазе).

ТРЕТЬЯ ФАЗА (ОСЛОЖНЕНИЕ): Мастер принимает решение Охотника частично. Он может ввести одно или несколько осложнений, к которым Охотник не был готов. План Охотника мог пойти не так в какой-то момент, или он не подозревал о неожиданностях, которые появились во время конфликта. Теперь Охотник вынужден отреагировать на осложнения, и изменить свое решение в соответствии с ними. Если Мастер удовлетворен тем как Охотник справился с осложнениями, он может сдаться. В противном

Охотнику на чудовищ

случае, следует прибегнуть в разрешению конфликта. К началу Разрешения конфликта, Мастеру позволено иметь одну черту, активную в начале Разрешения конфликта, а ранее подготовленная во второй фазе черта Охотника, также остается активной.

На протяжении этих трех фаз (решение, разработка и осложнение) возможны различные последствия на выбор Мастера. Не стоит просить Охотника бросить кости в первой фазе, поскольку это фактически отвергает его решение, и заставляет перейти непосредственно к броску, не имея активных черт. Однако если Мастер просить сделать бросок в конце второй и третьей фазы, то Охотник уже имеет активные черты и может получить бонусы к своим броскам.

Следующий список показывает последствия выбора Мастера:

ПЕРВАЯ ФАЗА: Сдаться стоит 2 очка из пула, и предоставляет Охотнику 1 очко награды. Переход к разрешению конфликта стоит в 2 раза дороже обычной цены. Черты еще не активны (они могут активироваться во время самого конфликта).

ВТОРАЯ ФАЗА: Сдаться стоит 2 очка из пула, и предоставляет Охотнику 2 очка награды. Переход к разрешению конфликта имеет свою обычную стоимость. Охотник имеет возможность подготовить одну черту.

ТРЕТЬЯ ФАЗА: Сдаться стоит 2 очка из пула, и предоставляет Охотнику 3 очка награды. Переход к разрешению конфликта стоит в 1,5 раза дороже

Охотники на чудовищ

обычной цены. Охотник и Мастер могут иметь по одной заготовленной черте.

Следующая таблица объединяет эти последствия:

	Награда за «сдачу»	Множитель цены	Активные черты
Первая фаза	1 очко	x2	Нет
Вторая фаза	2 очка	x1	Охотник
Третья фаза	3 очка	x1,5	Мастер



Сдаться в обсуждении

Если в течение любой из трех фаз Мастер видит, что Охотник предоставляет подходящее решение для вызова и справляется со всеми трудностями, он может сдаться. Это означает что Охотник выиграл Вызов и добился поставленной цели. Кроме того он получает очки награды за пройденный вызов, которые он может использовать для развития навыков, ресурсов и иных аспектов своего персонажа.

ЦЕНА: Сдаться означает, что по мнению Мастера, решение Охотника достаточно хорошее (крутое, креативное и т.д.) для преодоления препятствия. Мастер всегда тратит 2 очка из пула, когда сдается. Если в пуле осталось всего одно очко, значение просто уменьшается до нуля. Если Охотник сдается во время Разрешения конфликта, Мастер восстанавливает очки потраченные в конфликте.

НАГРАДА: Охотник получает очки награды в соответствии с фазой, в которой Мастер сдался: в конце первой фазы – 1 очко, в конце второй фазы – 2 очка, в конце третьей фазы – 3 очка. Это значение растет вместе с усилиями, которые прикладывает Охотник для того, чтобы справиться с вызовом и его осложнениями.

Если Мастер не сдается, игрок будет использовать кости, черты, и действия чтобы пройти вызов. Это называется Разрешением конфликта и подробно описывается в следующей главе.

Охотники на чудовищ

Если Мастер не сдаётся, игрок будет использовать кости, черты, и действия чтобы пройти вызов. Это называется Разрешением конфликта и подробно описывается в следующей главе.

Обсуждение вызова

Разрешение конфликта

Покупка бедствий

После того как Мастер решает пройти вызов через Разрешение конфликта, первое, что он должен сделать, это купить бедствия, которые будут противостоять целям Охотника.

Мастер имеет пул очков бедствий, установленный Охотником для этого приключения. Существуют различные типы бедствий для покупки, которые объединены в таблице ниже. Это сделано по двум причинам. Во-первых, это создает больше тактических вариантов, с которыми может сталкиваться игрок, в зависимости от типа противостояния. Например, для бедствий с высокой защитой или высокими защитными ресурсами могут требоваться разные тактические подходы. Во-вторых, это позволяет Охотнику сталкиваться с теми бедствиями, которые наиболее подходят к конкретным событиям. Например, если вы хотите ввести быстрого зверя, который атакует персонажа Охотника, вы можете дать ему высокую защиту, но низкие ресурсы. Кроме того, вы могли бы иметь медведя с большим количеством слотов урона, но низкими защитными чертами. Вы ни в коем случае не обязаны покупать бедствия именно этим путем — в конце концов, эта игра о

вызовах, а не об имитации физики и вероятности событий — но игра будет более интересной, если вы используете этот способ.

Вы также должны учитывать домен вызова, который был определен в ходе первой фазы обсуждения. Это ментальный, физический или социальный домен. Бедствия, которые покупает Мастер будут использоваться лишь в этом домене.

Таблица бедствий

Сумма базовой стоимости представляет рейтинг вызова данного вызова, и не может быть выше Лимита, который был определен Охотником. Помните, что окончательная цена бедствия может быть выше, в зависимости от фазы обсуждения, из которой вы перешли к Разрешению конфликта. Если игроки переходя к броску костей на первой фазе, вся стоимость удваивается. Это означает, что любая покупка по таблице, общей суммой в 4 очка, в итоге будет стоить 8 очков. Лимит ограничивает рейтинг вызова, но не фактические расходы. Рейтинг вызова также является количеством очков награды, которые Охотник получает за преодоление вызова. В случае провала очки награды не начисляются.

Охотнику на чужбине

Цена	Черта	Ресурс	Инициатива	Слоты урона
0	0	0	1	-
1	+2	+1	2	1/1/1/1/1
2	+4	+2	3	2/1/1/1/1
3	+6	+3	4	3/2/1/1/1
4	+8	+4	5	4/3/1/1/1
5	+10	+5	6	4/3/2/1/1
6	+12	+6	8	5/4/2/1/1
7	+14	+7	10	5/4/3/1/1
8	+16	+9	12	5/4/3/2/1
9	+18	+15	15	6/5/3/2/1
10	+20	+20	20	6/5/4/3/2

Домен вызова уже был определен во время первой фазы обсуждения, так что все черты, ресурсы и слоты урона куплены именно для этого домена. Если вызов социальный, то все черты ресурсы, значения инициативы и слотов урона в этой таблице являются социальными.

Во время покупки ресурсов, обратите внимание, что одновременно в каждой категории может быть активен лишь один ресурс. Если вызов имеет защитный ресурс +5 и защитный ресурс +4, результат будет не +9, а +5. Однако, если Охотник отклоняет ресурс +5 с помощью действия Отклонить ресурс (см. ниже), он опустится до +4 из-за второго защитного ресурса.

Слоты урона соответствуют значениям Л/С/Т/К/Ф. Например, 3/2/1/1/1 означает три легких, два средних, один тяжелый, один критический

критический и один фатальный урон. Для бедствий, обычно критический и фатальный урон означает одно и то же, и подразумевают то, что Охотник преодолел этот вызов. Вы можете рассматривать критический и фатальный урон бедствию, как то, исчезло ли оно на время, или полностью уничтожено. Для более подробной информации об уроне смотрите раздел Удары, ниже.

Вот пример того как покупают бедствия:

Мастер имеет 20 очков в пуле бедствий, и Охотник определил Лимит приключения в 8 очков. Мастер переходит к Разрешению конфликта в конце третьей фазы обсуждения социального конфликта, в котором Охотник пытается убедить банду разбойников прекратить совершать набеги на соседние поселения. Мастер может накапливать общую базовую стоимость до Лимита в 8 очков, хотя в итоге будет расходовать в 1,5 раза больше (из-за того что они перешли к разрешению конфликта из третьей фазы).

Чтобы представить разбойников, Мастер покупает одну наступательную черту +4, одну защитную черту +2, защитный ресурс +3 и слоты урона ценой 2 очка (2/1/1/1/1). Сумма базовой стоимости (которая также означает рейтинг вызова) для этого бедствия составляет, максимально допустимые, 8 очков. Однако, окончательные затраты на это бедствие составят 12 очков, учитывая множитель на 1,5.

Если Охотник выиграет в этом вызове, он получит 8 очков награды (рейтинг вызова без учета множителя).

Отклонение ресурса

Существует особый эффект, который позволит вам более точно воспроизводить определенные ситуации, это отклонение ресурса. Например, если Охотник проваливает вызов, попадает в плен, и Мастер хочет, что бы персонаж оказался в тюрьме без своего любимого копья, в следующем вызове он может отклонить ресурс. Это состояние стоит 1 очко за каждые 2 очка ресурса (округляя вверх). Охотник начинает Разрешение конфликта как если бы Мастер успешно использовал действие Отклонение ресурса (см. ниже). Однако он может восстановить этот ресурс при помощи правила Восстановления ресурса, совершив защитный бросок, который превзойдет противника на 5 и более очков.

Отыгрыш вызова

Как только мастер купил бедствия для вызова начинается его отыгрыш. Игроки по очереди совершают действия, предполагая, что никто не сдался, и игрок, который первым наносит критический или фатальный урон противнику, выигрывает в вызове.



Важно помнить, что каждый вызов связан с определенным доменом, на который применяются все его параметры (включая инициативу, черты, ресурсы и слоты урона).

Инициатива

Инициатива определяет порядок хода игроков. Это фиксированное значение есть у персонажа Охотника и покупается Мастером для бедствий. В случае ничьей, Охотник решает кто ходит первым. После этого игроки действуют каждый в свой ход.

Охотник может повышать свое значение инициативы при помощи очков награды. Более подробно о распределении очков награды вы можете прочитать в главе Создание и развитие персонажа.

Действия

Каждый игрок в свой ход может использовать одно действие (за исключением некоторых эффектов). Существуют следующие виды действий:

- a) Активировать черту
- b) Наступательный маневр
- c) Защитный маневр
- d) Отклонение ресурса
- e) Восстановление ресурса
- f) Особый эффект
- g) Удар

Маневры влияют на преимущества которые имеет один персонаж над другим. Удары используют эти преимущества для урона. Черты используют для получения бонусов к броскам маневров. Ресурсы увеличивают или уменьшают урон и могут быть временно отклонены противником.

Вы можете использовать токены или жетоны, чтобы отслеживать очки преимущества.

Активировать черту

Игрок может использовать действие для активации черты, которая принадлежит персонажу или вызову. За одно действие можно подготовить лишь одну черту. Представьте, что персонажу нужно время, чтобы сосредоточиться на своем знании «Ученик мудреца +3». Необходимость активации черты создает персонажу временную помеху, но следующий бросок с бонусом будет гораздо более эффективен.

Охотник может подготовить черту во второй фазе обсуждения вызова. Каждая черта может быть заготовлена таким образом только один раз за приключение. Отметьте выбранную черту (поставьте крестик напротив заготовленной черты). В последующих вызовах, если вы захотите получить преимущество от этой черты снова, она может быть активирована во время Разрешения конфликта, действием Активация черты (черты не

остаются активными после завершения вызова). Если вы переходите к Разрешению конфликта из третьей фазы, Мастер имеет право подготовить одну черту для вызова.

Способности, которые получают Охотники на чудовищ от своих татуировок, как и те, которыми владеют сами чудовища, всегда активны и не требуют активации.

Наступательный маневр

Персонаж может провести наступательный маневр, чтобы попробовать получить преимущество над противником. Это действие выполняется в два шага: предложение и выполнение.

Сначала, Охотник предлагает маневр, который наиболее соответствует ситуации. В бою это может быть стремительный прорыв сопровождаемый ураганом ударов, попытка впечатать противника в стену, или желание схватить врага и использовать его в качестве живого щита. В социальных конфликтах это могут быть различные разговорные хитрости, вроде призыва к благосклонности, предложения о союзе с другой стороной, попытки очарования, или осуждения кощунственных действий противника. В любом случае, Охотник описывает то, что его персонаж пытается сделать, и какого результата он желает достичь.

Охотнику на чудовищ

После этого, Мастер предлагает Охотнику число очков преимущества, в зависимости от того, насколько хорошо (и круто), по его мнению, этот маневр будет работать. Минимум он может предложить 2 очка. Охотник может принять очки и завершить действие, или совершить бросок для выполнения маневра. Выбирая бросок, игрок рискует потерять все очки преимущества, но в случае успеха он сможет получить больше очков, чем ему предложил Мастер.

Если Охотник отклоняет предложение, он выполняет действие, бросая две десятигранные кости ($2d10$) и прибавляет все наступательные бонусы от активных черт для соответствующего домена. Например, Охотник с активной чертой физического наступления «Потомственный Охотник +2» и «Мое копьё – моя жизнь +3», бросая кости, рассчитывая на результат от 2 до 20, но учитывая бонус +5, конечный результат может быть в промежутке от 7 до 25.

В это же время, противник игрока совершает защитный бросок $2d10$, учитывая все активные защитные черты соответствующего домена. В этом примере, противник Охотника, бандит с единственной активной физической защитной чертой «Осторожный +1», бросает $2d10$, и с учетом бонуса, может рассчитывать на результат от 3 до 21.



Если результат броска наступательного маневра игрока, больше результата противника, он получает очки преимущества, равные разнице между этими двумя значениями. В примере, бросок Охотника $2d10+5$, составил 16, а бросок соперника $2d10+1=5$, Охотник получает 11 очков преимущества.

В этом случае, Мастер не предлагает очки преимущества за выполнение наступательного маневра Охотника (но он не перестает описывать действия противника, соответствующие своему броску).

Помните, что Мастер всегда может сдаться (фактически объявляя Охотника победителем в вызове), что может быть использовано только в случае, если описанные Охотником действия, поражают Мастера

настолько, что он перестает считать дальнейшее противостояние необходимым. Однако, очень крутое, но не решающее всех проблем действие, может быть вознаграждено большим количеством очков преимущества. 15 очков преимущества, это очень хороший результат, как описано в примере ниже.

СВОБОДНЫЙ УДАР: Если кто-либо из игроков, принимая предложение или бросая кости, получает 12 и более очков преимущества за один наступательный маневр, игрок сразу может использовать свободный Удар в этот же ход. Этот удар не расходует следующее действие игрока, и его нельзя отложить на потом. Вместо Удара, игрок может применить Особый эффект, если он имеет достаточно очков преимущества.

Защитный маневр

Существует только один способ уменьшить очки преимущества противника, это проведение успешного защитного маневра. Однако, это более сложно, чем их получение. По сути, это работает также как и наступательный маневр, через предложение и выполнение, хотя минимальное предложение очков преимущества здесь равно 1.

Бросок происходит подобным образом, за исключением того, что используются активные защитные черты вместо наступательных. Действующий игрок совершает бросок 2d10, учитывая все активные защитные черты

соответствующего домена, а другой игрок совершает наступательный бросок (2d10, учитывая все активные наступательные черты соответствующего домена). Если результат действующего игрока выше результата соперника, он может вычесть половину разницы этих значений (округляя вверх) из очков преимущества соперника. При более низком результате никаких изменений не происходит.

Например, бандит пытается уменьшить очки преимущества Охотника. Он совершает бросок 2d10+1 и получает 14. Охотник совершает бросок 2d10+3 и получает 18. Таким образом, Охотник сохраняет все свои очки преимущества. Если бы Охотник получил в результате 11, это понизило бы его очки преимущества на 2 ($14 - 11 = 3$, $3 / 2 = 1,5$, округляя вверх 2).

Отклонение ресурса

В физическом конфликте, ресурсы обычно представлены оружием и доспехами. В социальном они включают местные связи и персонажей. В ментальном – источники концентрации, фокусировки и воодушевления. Игрок может попытаться временно отклонить ресурсы другого игрока. Это работает как противостояние простого наступательного и защитного бросков. Если атакующий выиграл обороняющегося, то последний не сможет пользоваться определенным ресурсом, пока он его не вернет с помощью

действия Восстановление ресурса или после окончания вызова.

Например, зверь прыгает на Охотника вооруженного копьем, и пытается бороться с ним. Зверь совершает наступательный бросок ($2d10$ + все активные наступательные физические черты), а Охотник защитный бросок ($2d10$ + все активные защитные физические черты). Зверь превзошел Охотника на 8 очков, и его копье вылетает из рук. Теперь он вынужден сражаться без него и надеяться найти иное оружие, которое он сможет использовать. Он может вернуть свое копье после окончания вызова, или совершив успешное действие Восстановления ресурса.

Мастер может, но не обязан, предложить Охотнику фиксированный уровень сложности для броска, когда тот описывает как он отклоняет ресурс противника. Например, если Охотник хочет лишить зверя его защитного ресурса и убедительно описывает как ловко он пронзает своим кинжалом чешую зверя, Мастер может сказать, что сложность броска составит 5, что означает, что он может лишить зверя его защитного ресурса, превзойдя результат его броска хотя бы на 5 очков.

Восстановление ресурса

Для того, чтобы вернуть себе отклоненный ресурс, действующий игрок должен совершить защитный бросок против наступательного

броска противника, и превзойти его результат на значение равное или большее того, которое получил противник для отклонения этого ресурса.

Например, Охотник, который потерял свое копье может совершить защитный бросок против наступательного броска зверя (обычно такой же бросок как и до этого, если он конечно не активировал с тех пор другие черты) и превзойти результат зверя хотя бы на 8 очков, как в случае, когда зверь превзошел Охотника ранее.

Когда Охотник описывает то, как он собирается восстановить ресурс, Мастер может (но не должен) решить, что описание игрока достаточно убедительное и не требует броска. В большинстве случаев Мастер должен требовать бросок, но красочное описание Охотника своих действий иногда может заменить его.

Особый эффект

Однажды, в процессе вызова, один из игроков захочет описать то, что не может быть выражено обычным уроном. Например, Охотник может решить оставить на теле врага шрам; убедиться, что его соплеменники добрались до безопасного места и не встретили бандитов; или произвести впечатление на возлюбленную во время жаркого спора с вождем племени. Такие особые эффекты, обычно, слишком незначительны для объявления вызова, но они могут иметь последствия для игроков.

Любой урон другим персонажам, кроме самого

Охотника на чудовищ или его непосредственному противнику, может быть выражен через Особый эффект.

Когда игрок хочет достичь особого эффекта, он объясняет другому игроку суть этого особого эффекта. Другой игрок, теперь определяет число от 5 до 20, которое означает стоимость применения этого эффекта в очках преимущества. После этого игрок может потратить выбранное число очков для достижения этого эффекта. Игрок, предложивший эффект, может оспорить выбранную стоимость и попробовать обсудить ее, однако, если обсуждение затягивается, игроки могут вынести его за пределы игры, предварительно совершив жест благодарности. После того, как эффект был принят, тем или иным путем, его нельзя купить снова или отменить в течение этого вызова. Игрок, который определил стоимость эффекта, не может ввести свой особый эффект в этот же ход, он вынужден подождать хотя бы два хода.

Существуют два типа особых эффектов: первый, в котором одна сторона пытается изменить положение вещей, и второй, когда обе стороны пытаются достичь взаимоисключающих целей. Пример первого типа, это возможность нанесения шрама. Если предложивший игрок тратит очки первым, то он наносит шрам, а если первым тратит очки второй игрок, то он не сможет получить шрам на протяжении этого вызова. Пример второго типа, это когда Охотник пытается

Охотники на чудовищ

провести своих соплеменников в безопасное место, а Мастер хочет убить их. Каждый из них может изменить текущее положение вещей.

Особые эффекты, которые были куплены, но остались нерешенными до конца вызова могут вернуться в качестве отдельного вызова, или особого эффекта в следующих вызовах.

Оба игрока несут ответственность за введение особых эффектов, которые не имеют отношения к текущему вызову. Если вы думаете, что предложение другого игрока не целесообразно в данной ситуации, скажите об этом. Дискуссию об этом нужно переводить за пределы игры, совершая жест благодарности.

Удар

Игрок может использовать действие для выполнения удара, используя накопленные очки преимущества. Это единственный способ нанести урон противнику. Битва может выглядеть как противоборство двух персонажей, которые совершают против друг друга маневры, без атакующих выпадов, пока наконец один из них не проведет атаку, используя слабую сторону соперника, которую он сумел обнаружить. Или наоборот, два персонажа могут вести жестокую битву, нанося друг другу серии ударов, и успешно парируя их, пока один из них не пробьет защиту другого. Так же и в социальных вызовах, персонаж может иметь союзников, но не рассказывать

Охотники на чудовищ

об этом, дожидаясь подходящего момента. В ментальной дуэли умов, один персонаж может высказать веское заявление, которое посеет сомнение или даже заставит другого персонажа отступить.

Игроки покупают определенное значение возможного урона на свои очки преимущества и бросают соответствующую кость. Стоимость и соответствующая ей кость описаны в следующей таблице:

Цена	6	10	12	18	20	24	30	+15
Кость	d6	d10	2d6	3d6	2d10	4d6	3d10	+d10

Как вы видите, чем больше очков преимущества вы тратите, тем больше возможность нанести высокий урон. Однако всегда существуют риск выкинуть самое маленькое число на кости. Когда игрок имеет небольшое преимущество, он имеет возможность нанести 10 урона из d10 возможных. И наоборот, имея огромное преимущество, можно выкинуть всего 4. Как и в любой битве она может быть довольно непредсказуемой. К тому же, это поощряет игроков мгновенно поражать соперника своими неожиданными действиями, даже без использования очков преимущества.

Совершая атаку, вы наносите урон, если нет какого-либо защитного ресурса, препятствующего этому, вроде доспехов (см. ниже). Существует пять уровней урона: легкий, средний, тяжелый, критический и фатальный. Персонажи имеют определенное число слотов урона на каждом

Охотнику на чудовищ

уровне. После повышения уровня слоты урона повышаются вместе с ним. Причиняя три легких урона тому, кто имеет три слота легкого урона, вы наносите ему средний урон. Помните, что Охотник имеет отдельные слоты урона для каждого домена: каждый персонаж Охотника имеет три набора слотов урона (физический, ментальный и социальный). Однако вызов всегда проходит лишь в одном домене, поэтому только один тип слотов урона будет использоваться в течение вызова.

После того как вы совершили бросок урона, который вы купили на ваши очки преимущества, обратитесь к следующей таблице для определения типа урона, который вы нанесли.

Результат может быть изменен при помощи ресурсов, которыми владеет персонаж. Наступательные ресурсы предоставляют бонус

Результат	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
Урон	Легкий	Средний	Тяжелый	Критический	Фатальный

к урону, в то время как защитные ресурсы противника уменьшают это значение. В физическом домене оружие и доспехи являются типичными ресурсами, хотя ими может служить и страстная вера (которая также может быть отклонена). Социальные ресурсы могут выражаться в контактах, которые помогут вам пошатнуть социальные позиции противника или великая репутация, благодаря которой вас труднее дискредитировать в обществе. Точно так же и для ментальных ресурсов: у вас могут быть воспоминания, отношения или вера, которая укрепляет вашу волю.

Охотники на чудовищ

Игрок может использовать лишь один ресурс одновременно, но они не нуждаются в активации. Они всегда активны, кроме случаев их отклонения с помощью действия Отклонение ресурса. Именно тогда вас могут спасти запасные ресурсы того же домена.

Персонажи, которые получают критический урон, повергаются и проигрывают в вызове. Они продолжают приключение и могут участвовать в новых вызовах, но рискуют получить смертельное ранение, которое идет на одну ступень ниже критического. Это происходит, когда персонаж получает более одного критического урона (когда все слоты критического урона заполнены). Если персонаж проигрывает в вызове таким путем, Мастер не восстанавливает потраченные на этот

Два решения конфликта



Охотнику на чудовищ

вызов, очки бедствий.

Если вызов является последним в приключении, основанном не на Охоте на чудовищ, или является финальной встречей Охотника со своей главной жертвой, критический урон не влияет ни на одну из сторон.

Охотник на чудовищ, который получил фатальный урон, имеет выбор:

1. Персонаж полностью проигрывает приключение, но сохраняет свою жизнь, или
2. Персонаж автоматически побеждает в вызове, как и в приключении, но навсегда исчезает из игры.

Если персонаж имеет больше одного слота фатального урона, этот эффект вступает в силу только когда все слоты фатального урона в данном домене будут заполнены.

Охотник, который принимает фатальный урон для победы в приключении должен описать как его персонаж умер, или почему он исчез. В случае фатального физического урона персонаж смертельно ранен и с честью умирает в конце приключения. Фатальный социальный урон приводит к уходу из общества и к одинокой жизни в глуши, либо к самоубийству. Фатальный ментальный урон сжигает разум или волю персонажа так, что за него больше нельзя играть.

Весь урон остается до конца приключения, хотя персонаж может иметь особые способности, вроде татуировки хазумы. Между приключениями все слоты урона восстанавливаются, что называется Обновлением.

Создание и развитие персонажа

Детализация персонажа

Охотники на чудовищ – это элитная группа среди народов Чил’кури. Все Чил’кури являются тренированными воинами, но Охотники на чудовищ получают особую подготовку и древние знания. Они путешествуют от одного надана к другому в поисках жертвы, и иногда забредают в отдаленные уголки Беренгада.

Теперь самое время заполнить лист персонажа в конце книги. Как вы можете видеть, есть несколько аспектов персонажа. Вот они:

- A. Имя
- B. Охотник
- C. Инициатива
- D. Очки награды
- E. Черты
- F. Ресурсы
- G. Татуировки
- H. Слоты урона

Как обычно, игрок определяет большинство деталей персонажа сам, такие как внешность, предыстория, родословная и семья. Но эти аспекты не имеют механического отражения в игре, кроме случаев, когда вы представляете их в виде черт и ресурсов. Вы можете запомнить или записать всю дополнительную информацию о вашем персонаже.

Охотники на чудовищ

если захотите. Скорее всего вам не потребуется часто ссылаться на эту информацию в процессе игры, но черты и ресурсы вам будут необходимы постоянно.

ИМЯ: Имена Чил'кури часто используют твердые и шипящие согласные, вроде «Ч» и «К».

ОХОТНИК: Это игрок который играет персонажем.

ИНИЦИАТИВА: Инициатива определяет порядок действий во время конфликта. Для каждого домена существует свое значение инициативы (физическая, ментальная и социальная).

ОЧКИ НАГРАДЫ: Они зарабатываются в вызовах и могут быть потрачены для усиления черт, ресурсов и инициативы вашего Охотника на чудовищ.

ЧЕРТЫ: Каждый Охотник на чудовищ имеет черты, которые помогают ему преодолевать препятствия на своем пути. Шесть возможных типов черт образуются от сочетания наступательных и защитных черт с каждым доменом, а именно: физическая наступательная (ФН), физическая защитная (ФЗ), социальная наступательная (СН), социальная защитная (СЗ), ментальная наступательная (МН) и ментальная защитная (МЗ). Каждая черта имеет свое числовое значение, которое предоставляет бонус к броску 2d10 во время Разрешения конфликта, при условии что черта активна (для подробностей смотрите главу Разрешение конфликтов).

Охотнику На чудовищ

Создавая черты вашего Охотника на чудовищ, вы можете придумывать практически что угодно, если это соответствует цели. Это могут быть атрибуты, таланты, события в жизни персонажа, отношения, убеждения и т.д. Например, Охотник на чудовищ может сделать «Владение топором и копьем» как своей наступательной так и защитной физической чертой. Что бы не делать их скучными, вы можете использовать интересное описание, вроде «Получил боевые навыки от матери», «Неповоротливый громила», «Бойся моего гнева» или даже «Я Охотник на чудовищ». Каждый из этих примеров могут быть физической чертой, некоторые могут стать ментальными или социальными. В каждой из них есть нечто интересное, что делает персонажа более уникальным. Они позволяют вам использовать необычные решения и действия в вызовах, помогают Мастеру лучше понять возможности персонажа и сделать его приключения более разнообразными и увлекательными. Хорошо сформулированные черты намекают Мастеру на то, какое приключение будет наиболее интересно игроку.

РЕСУРСЫ: Охотники и их противники имеют вспомогательные ресурсы. Ресурсы могут увеличивать урон, который наносит Охотник или уменьшать получаемый урон, в соответствующем домене. Ресурсы первого типа, наступательные, а второго – защитные. Как и черты, они бывают шести разных типов (ФН, ФЗ, СН, СЗ, МН, МЗ).

Создание и развитие персонажа

Охотники на чудовищ

Числовое значение ресурса показывает, как много очков урона можно прибавить или отнять. Например, Копье Охотника на чудовищ, которое он получил в бою, и украшенное его соплеменниками, скорее всего будет физическим наступательным ресурсом, но кроме того, оно может отражать его статус в качестве социального или даже ментального ресурса. Социальные ресурсы часто подразумевают репутацию. Ментальным ресурсом может быть железная воля, остроумие, или прочные отношения, которые дают решимость персонажу. В отличие от черт, ресурсы могут быть отклонены во время конфликта. Обычно это означает, что Охотника обезоружили, отрезали его социальные связи, ошеломили или иным способом помutilили рассудок. При выборе ресурсов, помните, что в каждом вызове вы пользуетесь только одним типом ресурсов, поэтому стоит позаботиться о наличии запасных, если основной будет отклонен.

ТАТУИРОВКИ: Охотники на чудовищ преследуют ужасных существ чтобы избавить мир от их присутствия и использовать их кровь для магического ритуала. Охотник который сокрушит особого монстра получит от старейшины татуировку, сделанную из крови этого зверя. Каждая татуировка передает Охотнику часть силы убитого зверя. Такие татуировки предоставляют бонусы к чертам и ресурсам, и дают специальные способности. В отличие от черт, они всегда активны, не требуют специальной подготовки, и

не могут быть отклонены как это происходит с ресурсами.

СЛОТЫ УРОНА: Во время конфликта персонажи наносят и получают урон. Этот урон отслеживается с помощью слотов. Каждый домен имеет свой набор слотов для физического, ментального и социального урона. Существуют слоты для легкого, среднего, тяжелого, критического и фатального урона.

Создание Охотника на чудовищ

Для того, чтобы играть Охотником вам нужно создать персонажа. Ниже подробно описан процесс создания и заполнения листа персонажа. История и личные качества могут, и должны использоваться для создания черт и ресурсов. Следующие шаги позволят вам этого добиться и создать вашего Охотника на чудовищ сбалансировано. Если вы придумаете больше информации и различные мелкие детали, которые не вписываются в механику черт и ресурсов, вы можете записать их на отдельном листе. Перед началом прохождения пяти шагов, заполните следующие поля в листе персонажа: имя персонажа в графе Имя, ваше имя в графе Охотник, и проставьте инициативу каждого домена в значение 1 (М1, Ф1, С1). Кроме того вы имеете по одному слоту урона каждого типа, в каждом домене.

Добавляя черты и ресурсы в следующих шагах, вы имеете небольшие ограничения.

Во-первых, в начале вы можете иметь только три черты в каждой категории (три в ментальной наступательной, три в ментальной защитной и т.д.). Во-вторых, в каждом домене, вы не можете иметь больше слотов высшего типа, чем количество слотов под ним (например, если вы имеете 3 слота легкого социального урона, вы не можете иметь больше трех слотов среднего социального урона).

ШАГ 1: ВАШИ РОДИТЕЛИ

Подумайте о том, как родители вашего персонажа повлияли на его жизнь. Напишите три черты, которые ваш персонаж получил от своих родителей. Вы должны распределить их среди нескольких категорий, вроде физической наступательной, но не указывайте пока что значения этих черт. Почти все черты можно, тем или иным образом отнести к любой категории, в зависимости от того, как вы будете трактовать их влияние на персонажа. К примеру, принадлежность к роду известных воинов может дать вашему персонажу физические способности, социальный статус или ментальную стойкость. Черты могут быть описаны как атрибуты, опыт, вера, которая движет вашим персонажем и все, что может помочь Охотнику преодолевать вызовы.

Примеры черт, которые вы можете получить от своих родителей:

*Моя мать научила меня не чувствовать боль
Я иду на риск, чтобы испытать себя*

Стойкий

*Я поступаю так, чтобы моя мать мной
гордилась*

Не доверяю старейшинам

Поражения только делают меня сильнее

Моя мать – вождь надана

Помимо этого, вы получаете два ресурса от ваших родителей. Назовите их и соотнесите с одной из категорий, вроде физической наступательной, но не указывайте пока их значения. Вот примеры ресурсов, которые вы можете получить от своей семьи: оружие и доспехи, генетические атрибуты (сила, скорость, красота, интеллект), социальные связи или семейная репутация, сила воли и пр.

Затем увеличьте инициативу одного из типов до 2. Например повысьте социальную инициативу до 2.

Наконец, добавьте один легкий и один средний слот урона к тому домену, на который ваши родители оказали наибольшее влияние (ментальный, физический или социальный).

ШАГ 2: ВАШЕ ПЛЕМЯ

Вы получаете 2 черты и 2 ресурса, присущие вашему родному надану. Дайте имя своему племени, подумайте о том, как вы росли в нем и свяжите вашего персонажа с этим. Черты вашего племени могут включать умение, которыми вы овладели в племени, опыт, который ваш персонаж пережил в нем, или веру и религиозные взгляды,

Охотники на чудовищ

которым придерживаются в вашем племени. Ресурсы отражают ваш статус в племени, и предметы, которые вы получили от него.

Примеры черт, которые вы можете получить от племени:

*Мои соплеменники сильнее меня, но я
никогда не отступаю*

Командное присутствие

Я могу слышать голоса духов

Взгляд отщепенца

Духовный лидер

Меня любят и боятся

Кроме того, вы увеличиваете инициативу одного любого типа на 1, и получаете легкий слот урона в любом домене. Подумайте о том, каким именно образом ваше племя повлияло на вас, и сделало более сильным в физическом, социальном или ментальном плане.

ШАГ 3: ВАШИ ВРАГИ

Вы получаете 3 черты и один ресурс, которые вы обрели благодаря врагам. Это широкая область в которую могут входить хулиганы, которые дразнили вас с детства («Я могу постоять за себя»), враждебное племя или семья, с которыми вы сражались в прошлом (физически, ментально или социально), или любая действующая угроза которая может быть. Мы настоятельно рекомендуем, чтобы враги, на которых основаны ваши черты, продолжали представлять угрозу, так как Мастер сможет использовать их в вашем приключении.

Охотнику на чудовищ

Вот примеры черт, которые вы можете получить от своих врагов:

Я будут мстить за Джайлу

Я жив благодаря своей хитрости

Я всем сердцем ненавижу Борока

Керак будет страдать за то, что он сделал

Дух Нока все еще преследует меня

За мою голову назначена награда

Увеличьте вашу инициативу одного любого типа на 1. Также вы получаете легкий слот урона в любом одном домене, в результате столкновений с вашими врагами в прошлом.

ШАГ 4: ОБУЧЕНИЕ ОХОТНИКА НА ЧУДОВИЩ

Придумайте 2 черты и один ресурс, который



Охотнику на чудовищ

Создание и развитие персонажа

вы получили в процессе вашего обучения искусству Охотника на чудовищ. Если вы не получили ритуальное охотничье оружие (обычно топор или копье), от своих родителей, племени или врагов, вы должны взять его сейчас как ресурс. Черты и ресурсы включают ваше уникальное обучение искусству Охотника на чудовищ, ваши интересы и личную мотивацию, ваши особенности и таланты, и все что было для вас важным в период вашей юности.

Вот примеры черт, которые вы можете получить от вашей тренировки Охотника на чудовищ:

Знания анатомии

Мудрость Чил'кури

Мой наставник погиб за меня

Быстрый как пантера

Смирение

Мне предназначено убить Кьюрима

В процессе обучения вы получили легкий и средний слот урона в любой домен на ваш выбор. Помните, что вы не можете иметь больше слотов высшего типа, чем количество слотов под ним. Кроме того, вы увеличиваете инициативу одного любого типа на 1.

ШАГ 5: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ

Теперь вы имеете 10 черт. Распределите следующие бонусы среди них: +3, +3, +2, +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1 (другими слова: два раза по +3, и четыре раза по +2 и +1). Помните, что в каждой

Охотнику На чудовищ

категории вы не можете иметь больше трех черт. Так же имейте в виду, что Охотник на чудовищ должен физически отслеживать опасных существ, служить посредником между племенами и, наконец, являться хранителем мудрости и древних знаний, поэтому все три домена одинаково важны.

Также вы имеете 6 ресурсов. Распределите следующие бонусы среди них: +3, +2, +2, +1, +1, +1. Помните, что вы можете использовать только один ресурс в одном вызове, например наступательный физический ресурс (оружие), и если он будет отклонен вам придется использовать другой, той же категории. Таким образом, если вы имеете несколько ресурсов для одной категории, вы застрахуете себя на случай непредвиденных событий.

Вы начинаете игру без татуировок. Тем не менее, одно из первых приключений должно включать Охоту на низкоуровневое чудовище. Оно послужит вам обрядом посвящения в Охотники на чудовищ. После победы над своим первым монстром вы получите свою первую татуировку. Затем вы сможете путешествовать по всему Беренгаду, связанный лишь долгом перед народом, убивать чудовищ.

Теперь ваш персонаж Охотника на чудовищ готов. Удачной охоты!

Развитие персонажа

Вы тратите очки награды, которые заработали в вызовах на развитие своего

Охотники на чудовищ

персонажа. Очки награды можно тратить в любое время, вне вызова. Это значит, что вы можете потратить их во время приключения, но не в то время, когда идет вызов.

Тратить очки награды очень просто. Вы можете усилить черты, ресурсы, инициативу или слоты урона вашего персонажа. Вы можете одновременно усилить несколько своих параметров.

В следующей таблице перечислены типы улучшений и их стоимость:

Купить новую черту (+1)	5 очков
Увеличить значение черты на 1 очко	Новое значение x3
Купить новый ресурс (+1)	5 очков
Увеличить значение ресурса на 1 очко	Новое значение x3
Увеличить инициативу	Новое значение x3
Купить слот легкого урона	15 очков
Купить слот среднего урона	25 очков
Купить слот тяжелого урона	50 очков
Купить слот критического урона	100 очков

Помните, что за один раз вы увеличиваете значение инициативы или слота урона только в одном домене, и что вы не можете получить больше слотов урона, чем количество слотов ниже него. Например, если вы имеете 3 слота легкого урона, вы не можете получить больше 3 слотов среднего урона в этом домене.

Если ваш персонаж имеет больше одного слота критического урона, критическая стадия достигается только когда вы лишаетесь обоих слотов. Кроме того, фатальный слот урона нельзя купить на очки награды, но может быть заработан путем уничтожения высокоуровневого чудовища.

Игра Охотником

Обзор

На первый взгляд, кажется, что у Охотника есть всего одна задача: отыгрывать Охотника на чудовищ. Но на самом деле это не все. Ваша работка как Охотника, включает определение границ приключения, с помощью настройки Пула и Лимита, предоставление достаточной информации Мастеру, что бы он смог использовать ее для создания увлекательного приключения и необычных вызовов, развитие игры при помощи управления персонажем, который преодолевает вызовы и идет к своей цели, и участие в творческом решении возникающих проблем.

Выбор Пула и Лимита

Одна из первых вещей, которую вы должны сделать прежде, чем приступить к игре вашим персонажем, это выбор Пула и Лимита. Поначалу вы не будете знать насколько трудной может сделать для вас игру то или иное число. К счастью, забраться слишком высоко довольно трудно. Ваш персонаж вряд ли умрет, если вы того не захотите, получите очки награды за пройденные вызовы. Мы советуем начать игру с Охоты на гектратана.

Пул в 20 очков бедствий и Лимит в 5 очков на вызов помогут создать короткое и не слишком сложное приключение для начинающего персонажа, которое вы можете выиграть даже если в основном будете полагаться на броски, а не на предложения Мастера. Кроме того вы сможете получить хорошее представление о том, насколько трудным вы хотите сделать следующее приключение.

Позже, вы сможете экспериментировать с различными значениями Пула и Лимита. Некоторым нравятся сложные игры, которые могут оказаться действительно трудным вызовом. Другим более комфортно когда они имеют некоторую свободу и могут играть в более спокойном темпе. Выбор всегда за вами.

БЫТЬ АКТИВНЫМ

Мастер создает приключение именно для вас и основывается на том, что по его мнению будет вам интересно. Вы можете помочь ему различными способами. Вы можете обсуждать какого типа вызовы и сюжеты вам больше всего нравятся. Также, вы можете указать ему на аспекты предыстории вашего персонажа, и на врагов, которых вы хотели бы встретить в своем приключении. Помните, в процессе игры, вы не должны стесняться вносить свои предложения.

Во время игры вы обнаружите, что Мастер может ожидать чего-либо от вашего персонажа. В конце концов это именно Охотник поставил себе

цель, и должен предпринимать действия для ее достижения. Вспомните, как герои других историй ставили себе цели и стремились к ним. Мастер будет создавать препятствия на вашем пути, но вы тот, кто должен его пройти. Это означает что продвижение сюжета по большей части зависит от вас.

Помимо прочего, помните, что Мастер имеет только ограниченный Пул для создания приключения. Если вы предпримите действие, которое может привести к, вполне определенным последствиям, вы будете иметь некоторый контроль над теми вызовами, которые будут вам встречаться. Такой подход предоставляет вам стратегическое преимущество над ходом игры, особенно во время Охоты на чудовище, когда вы будете в наилучшей форме для столкновения со зверем.

Творческие решения

Самое сложно в роли Охотника, это поиск решений и нужных действий для вызова. Вся игра построена именно на этом. Вам потребуется немного фантазии, чтобы сделать это хорошо. Однако, вы скоро поймет, как это работает, получая больше игровой практики, и даже если вы не сможете придумать ничего оригинального, вы всегда можете прибегнуть к броску костей.

Творческие решения в вызовах часто зависят от вашего внимания к деталям. Вы можете использовать не только способности вашего



персонажа, но также его мотивацию и страсти. В физическом вызове будет неплохо использовать особенности местности, любой объект в пределах вашей досягаемости, любое слабое место, которое вы обнаружили у вашего соперника, и все ваши пригодные черты и ресурсы. В социальных вызовах попробуйте использовать любые возможности взаимодействия со всеми Чил'кури, обращайтесь себе на пользу любые детали, будь то слабости или личные качества тех, кого вы пытаетесь убедить. В ментальных вызовах, помните, что заставляет идти вас вперед, что вы уже преодолели на своем пути, и какова ставка в данной ситуации, и во всем приключении.

Охотнику на чудовищ Игра Мастером

Смена ролей

Эта игра рассчитана на двух игроков: Мастера и Охотника. Учитывая ограниченный бюджет для каждого приключения, они могут легко меняться ролями после окончания одной истории. Для этого есть встроенные инструменты. Но вы не обязаны этого делать, если не хотите. При желании вы можете быть Мастером на протяжении целой кампании. Но вы должны заранее договориться с друзьями, о возможности поменяться ролями, если для разнообразия вам захочется поиграть. Учитывая то, что это может потребовать некоторой подготовки (хотя и не обязательно, если вы умеете хорошо импровизировать), вы можете поговорить об этом до начала вашей совместной игры.

Работа Мастера

Ваша работа, как Мастера, заключается в создании трудных вызовов и необходимого числа противников для Охотника. Вы не должны стремиться победить Охотника, хотя вы можете играть жестко, чтобы сохранить напряжение и поддерживать нужный уровень волнения. Учитывая то, что ваш бюджет ограничен выбором Охотника, вы должны использовать каждую его

часть для усложнения жизни персонажа. Только так Охотник может принять настоящий вызов.

Тем не менее, если Охотник предпринимает шаги к примирению, вы не должны продолжать конфликт лишь с целью причинения большего ущерба. Помните, что главная цель игры, это создание игрового пространства, в котором игроки могут действовать от лица своих персонажей и искать интересные решения для вызовов (и если каждый приложит усилия для этого, у вас получится уникальная и увлекательная история). Таким образом, если вы находитесь в середине конфликта, или обсуждаете вызов, и Охотник совершает действие, которое поражает вас, просто «сдайтесь». Конечно, не забывайте описывать, что при этом происходит в игре и как в таком случае будут вести себя персонажи.

Точно также, будьте справедливы, предлагая очки преимущества за совершенные в конфликте маневры. Это может означать, что вас легче будет победить, но вы должны поощрять Охотника за оригинальные идеи, которые он предлагает. Ваш успех заключается в том, чтобы создать вызов, который действительно понравится Охотнику. Когда он глубоко увлечен игрой, и придумывает уникальные решения проблем, вы уже «победили». В этом заключается истинная цель Мастера, не победить Охотника, но вдохновить его. Тем не менее, если считаете, что необходимо бросить кости или потратить последнее очко

бедствий, не бойтесь делать именно так. Никто не осудит вас за использование тех инструментов, которые находятся в вашем распоряжении, и которые были установлены самим Охотником. Просто делайте то, что сделает вашу игру более интересной и увлекательной.

И наконец, будьте уверены, что вызовы остаются интересными. Если вызов затягивается и становится скучным, просто окончите его. Вы можете сдать даже если действия Охотника не являются чем-то поразительным, а для того, чтобы двигать игру вперед.

В заключении, не думайте о том, насколько успешно вы побеждаете Охотника, а о том, насколько увлеченно Охотник справляется с вызовами, которые вы ему создаете.

Пул бедствий и вызовы

В главе Разрешение конфликта рассказано как вы можете тратить очки бедствий, которые вам назначает Охотник. Тщательно продумывайте размер вашего пула, так как это напрямую влияет на длительность приключения. Руководствуясь этим и правилом «сдайся или объяви вызов» вы можете довольно гибко распределять бюджет очков и создавать вызовы. Может случиться, что Охотник захочет чего-то, что вы не предусмотрели, и единственный путь избежать этого события, создать на пути к нему вызов. Это сильно отличается от большинства ролевых игр, так как они позволяют Мастеру контролировать

ход игры большую часть времени, но эта игра поощряет Охотника выбирать свой уникальный путь.

На протяжении всего приключения вы должны следить за состоянием вашего Пула. Приключение заканчивается, когда вы расходуете все очки бедствий. Если Охотник захочет, вы конечно можете продолжить сюжет далее в следующем приключении, но тогда Охотник будет полностью обновлен (лимит использования черт обнулится и слоты урона восполнятся), и цель предыдущего приключения станет более доступной.

Создание вызовов

Умение создавать увлекательные вызовы, это навык, которым вы должны овладеть следуя некоторым простым правилам. Вот некоторые из них, с которых вы можете начать:

ДАЙТЕ ОХОТНИКУ ТО, С ЧЕМ ОН СМОЖЕТ РАБОТАТЬ. Согласитесь, не самый крутой вызов, поместить персонажа Охотника в пустую комнату без какого-либо снаряжения и спросить «Ну и что ты будешь делать?». Это именно то, как вы не должны поступать. Когда вы объявляете вызов, убедитесь, что вы описали все необходимые детали окружения, потому что Охотник может использовать их для его прохождения. Обычно это соседние объекты, особенности ландшафта, люди и другие существа поблизости, отношения между действующими персонажами, их желания,

которые непосредственно касаются Охотника, и любые другие детали, которые зависят от характера вызова. Вспомните, как герои приключенческих фильмов и книг совершали различные трюки в физических вызовах, используя подручные предметы, стены, люстры, декорации, фурнитуру, случайных прохожих, потоки лавы или факелы. В социальных вызовах помните, что чем более детально описаны персонажи и их взаимоотношения, тем больше возможностей для Охотника использовать это в своих целях.

ДЕЛАЙТЕ ВЫЗОВ ЧЕМ-ТО ЗНАЧИМЫМ.

Вызов должен вовлекать Охотника так, чтобы он прилагал усилия в разрешение данной проблемы. Это равнозначно как для персонажа так и для игрока. Подумайте, в чем заинтересованы другие игроки и сделайте вызов на эту тему. Для начала, взгляните на самого персонажа: большинство людей создают их, руководствуясь тем, что интересно им самим, и свободное создание черт и ресурсов в этой игре позволяет реализовать это в полной мере. Но не останавливайтесь на этом. Поговорите с игроком вне игры, поймите во что он любит играть, и вы сможете создать хорошие сцены для вашего приключения.

ВПЛЕТАЙТЕ ВЫЗОВ В ПОВЕСТВОВАНИЕ.

Это следует из предыдущего пункта. Вам нужно, чтобы игрок интересовался тем, как развивается игра. Неплохой способ добиться этого, это развивать историю в процессе игры. Вместо того, чтобы позволить персонажу просто переходить от

Охотники на чудовищ

одной битвы к другой, попробуйте связать их друг с другом. Создавайте новые конфликты с участием ранее поверженных врагов, если они выжили.

Продумывайте последовательность каждого вызова, и то, как он приведёт вас к следующему, более интересному. Самые захватывающие истории обычно начинаются с небольшого вызова, которые усиливаются со временем и достигают наивысшей сложности к концу. Использование специфических персонажей и их мотивации, является хорошим способом добиться этого.

ИЗУЧИТЕ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА ОХОТНИКА.

Черты, как и ресурсы персонажа, могут подать вам неплохие идеи о том, как сделать вызовы и само приключение более интересным. Охотник имеет возможность свободно придумывать свои черты, которые могут рассказать вам о связях персонажа, его воспитании и личности. Попытайтесь отразить эти вещи в игре, но не скатывайтесь к тому, чтобы просто угрожать семье или племени персонажа. Подумайте о том, как соперничество внутри надана или между двух племен могут касаться людей, которые указаны в этих чертах. Подумайте о привилегиях, власти которую можно будет получить, или о событиях, вроде предательства, которые могут произойти. Вызовы должны быть преодолимы. Они должны быть сложными, но не запредельными. Не используйте их в качестве сюжетного инструмента для того, чтобы привести персонажа к нужной ситуации, заставить ждать помощи

Охотнику на чудовищ

Игра Мастером

от НИП, или просто навязать свое решение для данного вызова. В большинстве случаев, система обсуждения и разрешения конфликтов должна помогать избегать вам подобного.

БУДЬТЕ ОТКРЫТЫ К РАЗЛИЧНЫМ РЕШЕНИЯМ. Не ограничивайте, придуманный вами вызов, единственным возможным решением. Если вы не можете представить хотя бы несколько путей развития, в зависимости от действий Охотника на чудовищ, такой вызов не слишком хорош.

Предложение маневров

Во время Разрешения конфликта, вы будете предлагать Охотнику определенное количество очков преимущества, в зависимости от нескольких факторов. Ниже приведены советы о том, как лучше определить количество предлагаемых очков за каждый маневр.

Первым делом взгляните на активные черты. Если Охотник имеет большее преимущество в наступательных чертах, по отношению к вашим защитным чертам, вы должны взять это за основу вашего предложения. В противном случае, Охотнику будет лучше бросить кости. К примеру, если Охотник имеет две активные наступательные черты +5 каждая, а вы не имеете активных защитных черт, ваше базовое предложение может начаться с 10 очков.

Затем, прибавьте или вычтите определенное количество очков за качество проведения самого

маневра. Вы должны принять во внимание, использовал ли Охотник свои черты и ресурсы в описании маневра, насколько хорошо он взаимодействовал с окружением, насколько хорошо он использовал слабые стороны противника, использовал ли он элементы вашего описания противника и ситуации, и пытался ли Охотник сделать что-то действительно крутое. Если вы чувствуете, что маневр Охотника звучит плоско и он не прилагал усилия к его выполнению, не прибавляйте очки к вашему базовому значению, или даже вычтите (но помните, что вы должны предложить, как минимум 2 очка). Если вы считаете, что описание игрока достойное, добавьте несколько очков. Если вы видите, что Охотник показывает свое умение и вкладывает в маневр много сил, вы можете добавить до 8 очков. А если вы просто поражены тем, как круто он совершает маневр, вы можете добавить 12 очков и более. Наконец, если вы чувствуете, что Охотник придумал идеальный маневр, который определил исход противостояния и практически привел его к успеху, вы можете сдаться. Это должно быть редким, но достижимым событием.

Вторичные цели

В процессе вызовы вы можете использовать Особые эффекты, чтобы реализовать вещи, которые хочет совершить игрок, но о которых не мог подумать раньше. Однако, для



Охотники на чудовищ

использовать измененные правила для особых эффектов, чтобы поставить вторичные цели в начале Разрешения конфликта. Это приложение к правилам для особых эффектов требует сложных вызовов с множеством различных последствий.

После того, как вы купили бедствия, вы можете объявить одну или несколько вторичных целей. Как и Особые эффекты, их может ввести каждый игрок, расходуя определенное количество очков преимущества. Они должны быть меньше главной цели вызова. Как и Особый эффект, Охотник может назвать вам стоимость это эффекта. Однако, в этом случае, вы предлагаете цену (между 5 и 20) и Охотник может согласиться или изменить ее на 5 очков вверх или вниз. Если вторичная цель не достигается до конца вызова, победитель определяет последствия.

Например, у вас есть вызов, в котором Охотник на чудовищ отражает атаку на деревню. Главная цель – прогнать налетчиков. Однако, вы объявляете, что вторая цель атакующих, взять в плен детей. Вы определяете стоимость этой цели в 10 очков. Охотник изменяет это значение до 13, делая ее труднее для достижения Мастером, как и для ее предотвращения Охотником в процессе вызова.

Вторичные цели лучше использовать в крупных, многоочковых вызовах. Если ваш вызов не слишком существенный, его лучше не перегружать дополнительными целями. Этот продвинутый механизм лучше работает в наиболее важных и решающих вызовах.

Создание агрессивной сцены

Если вы не располагаете большим количеством времени для игры, или вы просто хотите проиграть ее самые увлекательные части, вы можете использовать технику «создания агрессивных сцен». В большинстве обычных ролевых игр, игрокам приходится проходить через все повседневные и бытовые элементы, такие как покупка вещей на рынке, разговоры с НИП, и большая часть игры превращается в один поток деятельности.

Однако, когда вы создаете агрессивную сцену, вы используете более кинематографичную технику. Каждый раз, завершая вызов, вы сразу переходите к следующему. Вы рассказываете о том, что произошло в между ними, но вы не тратите много времени отыгрывая это. Вы вместе с Охотником просто решаете, как персонаж пришел к этому, и сразу начинаете создавать новый вызов, помещая Охотника в гущу событий.

Длительные игры могут быть изнурительными, и плохо сказываться на общем удовольствии от игры, так как персонажи не имеют возможности расслабиться или самим создавать себе вызовы. Но для более сосредоточенной игры эта техника может принести больше удовольствия за более короткое время.

Вот один из возможных примеров. Охотник только что завершил вызов, во время которого его персонаж получил несколько новых врагов.

Охотнику на чудовищ

Мастер

Вместо описания того, как Охотник отдыхал (разбивал лагерь), Мастер спрашивает Охотника, делает ли он что-либо в отношении этих врагов. Если он говорит нет, Мастер отвечает «На следующее утро, когда ты собрал свои вещи, чтобы отправиться в путь, ты услышал странные звуки сверху, и заметил движение в кроне деревьев». Это сразу приводит его к следующему вызову. С другой стороны, Охотник мог предпринять что-либо, и тогда Мастер начал бы создавать новый вызов, основываясь на том, что именно сделал Охотник.

Охотнику на чудовищ Приключения

Цели и ставки

Каждое приключение выстраивается вокруг одной большой цели, которую следует определить с самого начала. В отличие от индивидуальной ставки вызова, цель приключения обширная и многоступенчатая. Например «Спаси сына вождя» или «Заклучить мир между враждующими племенами». Конечно, главной целью Охотника на чудовищ является убийство монстров, и последующее получение новой способности от татуировки. Но помимо этого, вы можете придумать большое приключение, которое никак не будет связано с отслеживанием зверя.

Другой способ определить цель приключения, это подумать об этом как о большой драматической истории. «Остановить нашествие Саула Мюр» может быть таким приключением, в котором Охотнику потребуется принимать участие в защите Чил'кури от захватчиков. Отвечая на вопрос «Смогут ли Чил'кури остановить захватчиков или будут покорены?», вы сможете выстроить примерный сюжет и поставить главную цель.

С другой стороны, личные вызовы имеют меньшие ставки чем те, которые сопутствуют великим целям. Размер ставок это ваше личное

дело, до тех пор, пока они меньше, чем главная цель. Вы можете отыграть цель «Защитить лагерь» как один вызов в приключении «Остановить нашествие Саула Мюр», или можете разделить его на меньшие задачи, такие как «Отбить атаку первой волны кавалерии» и «Проникнуть к вождям». В этом случае, Мастер всегда должен держать в уме Пул. Чем больше в нем очков, тем больше вызовов можно будет отыграть перед достижением главной цели. Когда Мастер тратит все очки бедствий, Охотник достигает цели и приключение оканчивается.

Цель приключения должна быть такой, чтобы его можно было выиграть даже если Охотник проиграет некоторые вызовы. К примеру, если Охотник проиграет в вызове «Защитить лагерь», он сможет перейти к другой битве или попасть в плен и вырваться из него. «Остановить нашествие Саула Мюр» можно даже если не удалось «Защитить лагерь».

Мощные приключенческие ситуации

Лучший способ вовлечь Охотника в игру, это создать ситуации, которые взаимодействуют как с игроком так и с персонажем. Для того, чтобы привлечь игрока нужно выяснить что ему интересно. Игрок фанат мощного экшена? Любитель драматических отношений? Каковы цели персонажа помимо охоты на чудовищ?

Охотнику на чудовищ

Затем вы должны суметь заинтересовать персонажа. Лучший способ для этого, это использовать других персонажей, которые связаны с Охотником на чудовищ. В листе персонажа должны быть черты, которые связаны с его родителями, соплеменниками и врагами.

В социально-ориентированных приключениях будет полезно создать небольшую «схему» всех персонажей, присутствующих в истории, в которой видны их взаимоотношения друг с другом. Напишите их имена на листе бумаги и соедините линиями, над которыми следует написать то, что они чувствуют. Чем сильнее их чувства, тем ярче и интереснее будет ситуация. Когда у вас будет карта персонажей, которые горячо любят, ненавидят, завидуют и презирают друг друга, вы можете разместить в ней самого Охотника на чудовищ.

К примеру, если цель приключения, спасти соплеменника из плена в другом надане, вы можете создать карту отношений вражеского племени. В ней могут быть персонажи, которые поддерживают похитителей и могут помогать им. Другие же могут помогать Охотнику на чудовищ из-за старой дружбы. Но если Охотник ранит или убивает тех, кого они любили, это коренным образом повлияет на их взаимоотношения.

Теперь сделайте тоже самое для всего племени Охотника на чудовищ, включая его возлюбленных, врагов, знакомых, наставника и членов его семьи. Вы начнёте видеть возможности

коллективных связи персонажей и сможете их использовать для создания проблем и вызовов. Это ценно не только благодаря сохранению интриги, но и потому что имеет значение как для персонажа, так и для игрока.

Зацепки приключений

В том случае, если вы не знаете с чего начать создание приключения, вот несколько зацепок, которые вы можете развить в полноценную историю. Не бойтесь принимать серьезные решения и вставлять свои собственные идеи, никто не обвинит вас в том, что вы не следуете канону.

СПАСЕНИЕ: Член вашего рода или надана был похищен группой Таррагов, которые хотят привести его в свою крепость. Вы должны преодолеть Траггатские горы, проникнуть в крепость и освободить пленника.

ИЗГНАНИЕ: Вождь племени Камрет послала сообщение старейшинам, с просьбой к Охотнику за чудовищами помочь принять решение. Несколько воинов, которые не подчинились приказу и ушли на север сражаться за слабаков, вернулись и теперь просят, чтобы Кемрет-надан принял их к себе. Спустя годы эти воины – герои среди слабаков, и предатели в глазах своего народа – вернувшись к Чил'кури, могут быть лишь убиты или изгнаны. Вы отправляетесь на совет к вождю, чтобы решить должна ли она их помиловать или прогнать прочь. Цель довольно простая, если не

Охотнику на чудовищ

учитывать того, что Охотник на чудовищ, один из этих воинов.

САУЛА МЮР: Разведчики докладывают об изгнанных слабаках, которые атакуют наданы на границе Деворанской топи. Ваш надан также затронут и поэтому вы отправляетесь на поиски негодяев, чтобы расправиться с ними. Однако, за этими атаками стоят солдаты Саула Мюр, ветераны династических армий, которые зашли в глубины болот. В зависимости от того, как далеко вы ушли и сколько информации вы собрали, обнаружение Саулы Мюр может привести ко множеству приключений с целью объединения разных наданов, не взирая на все их отличия, чтобы встретить армию Саула Мюр до того, как она станет слишком сильной.

СЛАВА: Два дня назад в степи вы встретили гонца слабаков с посланием. Так как никто из Чил'кури не может читать письма слабаков, вы заставили его прочитать перед тем как убили. В сообщении сказано о южном торговом пути, по которому должен прибыть караван с ценным грузом. Обоз ведут самые быстрые животные и двигаются они налегке, чтобы скорее преодолеть земли Чил'кури. В течение недели они должны перейти Таррагские горы. Если вы расскажете эти новости вождю своего племени, она поступит так, как поступил бы любой вождь надана: соберет отряд самых лучших воинов и отправятся грабить караван. Но если вы сможете уговорить вашего друга детства присоединиться к вам, вы сможете

Охотники на чудовищ

победить слабаков и отнять у них все товары, заслужив тем самым известность среди наданов.

ИЗМЕНА: Старейшие Охотники на чудовищ получили видение, которое говорит о существовании некой группы, среди вашего народа, включая старейшин, которые ушли с истинного пути и продают свои услуги тем, кто больше заплатит. Вы отправляетесь на охоту за одним или несколькими изменниками, чтобы спасти честь Охотников на чудовищ. Эта задача может усложниться если выяснится, что один из них некто, кого вы знаете лично.

Приключения



Охота на чудовищ

Долг и сила

Звери, на которых ведется Охота, не простые животные; это магические существа и могущественные чудовища, которые являются угрозой всему населению, а их кровь может использоваться в ритуальных татуировках, которые дают Охотнику особые способности. Долг всех Охотников на чудовищ Охота на чудовищ отслеживать и убивать этих существ, чтобы очистить мир от них и получить новые силы, которые помогут им лучше защищать Чил'кури.

Во время Охоты Охотники руководствуются видениями, снами и другими мистическими знаками. Иногда они видят зверя во сне и понимают куда им нужно будет идти утром. В другой раз надан могут попросить помощи и Охотник на чудовищ понимает, что это знак, ведущий его к зверю, которого ему предназначено убить.

Татуировки, полученные от убитых зверей, дают Охотникам на чудовищ особые способности. Они могут давать бонусы к чертам и ресурсам или обладать уникальными эффектами. В любом случае, они всегда будут активными (их не нужно активировать, что бы использовать во время Разрешения конфликта) и их нельзя отклонить,

даже если они дают бонусы к категории ресурса. Ветераны Охотников на чудовищ – это сила с которой приходится считаться и они являются одними из самых могущественных существ на всем Беренгаде.

Особые правила

Охотники на чудовищ похожи на обычных авантюристов, за исключением некоторых особенностей, описанных ниже.

Чтобы приступить к Охоте, Охотник должен установить Лимит и Пул на минимум (или выше) для того зверя, на которого будет идти Охота. К примеру, если вы хотите охотиться на гектратана, вы должны установить Лимит на 5 или выше, и заполнить Пул Мастера не меньше, чем на 20 очков. Конечно, вы можете установить большие значения, что сделает Охоту сложнее.

Приключение не завершится даже когда Пул опустеет. Когда такое происходит, то это значит, что Охотник встретился со зверем. Каждый зверь имеет свои уникальные параметры, за которые Мастер не должен платить дополнительные очки. Только если Охотник убивает зверя, он получает татуировку.

Финальная битва представляет собой конфликт в определенном домене, в зависимости от параметров зверя. Обычно это физический, но некоторые чудовища могут быть побеждены через ментальный вызов. Бой проходит по правилам Разрешения конфликта, и Мастер не может

сдаться в этом вызове. Однако, он все еще может наградить Охотника за сообразительность, предлагая больше очков бедствий за наступательные действия.

Даже если вы используете дополнительные правила для нескольких игроков, Охота на чудовище может проходить только в одиночку (исключением является только Кьюрим). Охотники на чудовищ никогда не ходят на Охоту вместе. Это может полностью обесчестить их, и к тому же татуировка даст силу лишь тому, кто убьет зверя. Это железное правило нельзя нарушать независимо от того, чем это обосновывает сам персонаж.

Эта битва ведется до победного конца. Критические раны не заканчивают бой, это могут сделать только фатальные.

Помните, что определен лишь домен финальной битвы со зверем. Приключение, связанное с Охотой может, и даже должно использовать вызовы всех трех доменов, включая отвлекающие и побочные пути для поимки зверя. Это не должно быть проще обычного приключения.

Чудовища

Далее приведены примеры существ, на которых обычно ведется Охота. Все они имеют следующие атрибуты:

ИМЯ И ТРЕБОВАНИЯ (ЛИМИТ/ПУЛ)

ОПИСАНИЕ

ПАРАМЕТРЫ

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

СИЛА ТАТУИРОВКИ

Требования показывают минимальные значения Лимита и Пула, которые необходимы для использования зверя в Охоте. Текст описания позволяет Охотнику понять, где лучше искать зверя. Параметры используют для финального сражения со зверем; его нельзя усилить очками бедствий или иными способами (фактически, бой будет происходить с уже пустым пулом).

Каждое чудовище имеет особые способности. Некоторые, к примеру, могут быть более стойкими или сильными, что будет иметь отражение в параметрах. Другие имеют уникальные таланты, которые описаны сразу после параметров.

Раздел о татуировке описывает способность, которую получает Охотник после убийства зверя, но если он проиграет, он должен будет начинать охоту снова. Сила татуировки имеет два аспекта. Большинство из них предоставляют бонусы или дают специальные способности, которые Охотник может использовать при Разрешении конфликта. Также, они часто имеют описательные аспекты, которые Охотник может упоминать в своих решениях и действиях, чтобы получить больше очков преимущества от Мастера.



ГЕКТРАТАН (5/20)

Гектратан, это ловкая рептилия, размером с кошку, покрытая темно-зеленой чешуей, которая, кажется, поглощает свет, из-за чего ее трудно обнаружить если он стоит неподвижно. Он имеет вытянутую треугольную голову с маленькими сверкающими глазами, посаженными в глубоких впадинах. У него длинная, тонкая шея, а в стрессовых ситуациях гектратан интенсивно машет головой в разные стороны, исследуя окружающее пространство. Этот зверь не представляет серьезной угрозы для воинов, но он является крайне агрессивным хищником, который часто атакует маленьких детей своими когтями и острыми зубами. Гектратан может причинить сильное кровотечение, покалечить или даже убить ребенка. Он убивает других зверей и часто занимает норы схожих по размеру животных, на равнинах Чил'кури. Гектратан самый обычный магических зверь, которого чаще всего выбирают для своей первой Охоты.



ГЕКРАТАН (5/20)

Инициатива: Ф3

Черты:

Проворный и подлый: ФН+2

Быстрее молнии: Ф3+5

Ресурсы:

Клыки и когти: ФН+1

Чешуя: Ф3+1

Слоты урона: 1/1/1/1/1

Особые способности: нет

Сила татуировки: Охотник получает постоянный бонус +2 ко всем физическим защитным броскам благодаря повышенной скорости и ловкости. Этот бонус всегда активен.

ПИФНИР (5/25)

Пифниры, это грызуны размером с волка, которые охотятся стай из 3-4 особей. Они образуют такие тесные связи, что для получения силы татуировки нужно уничтожить всю стаю.

Кроме того, истребление всей стаи довольно милосердно, так как при потере члена групп все остальные оплакивают потерю собрата так сильно, что перестают охотиться и умирают от голода.

Некоторые верят, что стая пифниров связана духовно и они могут общаться при помощи мысли. В отличие от других грызунов они имеют пушистые хвосты.

Сильные ноги помогают им легко набрасываться на свою жертву. Пифниры предпочитают охотиться на оленей или небольших животных, но известны случаи нападения на детей. Они обитают в

Охотники на чудовищ

небольших норах лесистой местности. Место их обитания можно определить по обглоданным корням и низким веткам, так как пифниры должны стачивать свои зубы, чтобы они не выросли слишком длинными. Они наиболее активны на рассвете и в сумерках, когда их жертвы обычно кормятся. Они настолько ненасытны в охоте, что должны истребляться во избежание голодания племени.

ПИФНИР (5/25)

Инициатива: Ф4

Черты:

Сила в количестве: ФН+3

Атака в прыжке: ФН+3

Осторожность: ФЗ+3

Ресурсы:

Острые зубы: ФН+3

Слоты урона: 3/1/1/1/1

Особые способности: нет

Сила татуировки: Охотник получает обостренное чувство эмпатии к другим людям и даже к животным. Он получает бонус +2 ко всем наступательным социальным броскам. Этот бонус всегда активен.

АРАМАНТОС (5/30)

Арамантос, это более толстокожая магическая мутация дикого кабана. У него массивные острые клыки и маленькие черные глаза. Существует небольшая вероятность того, что в выводке обычного кабана окажется арамантос. Они намного агрессивнее своих немагических сородичей. С ними можно столкнуться не только на их территории, так как

Охотники на чудовищ

иногда они ходят по округе, атакую всех, кто не убежит от них.

АРАМАНТОС (5/30)

Инициатива: Ф2

Черты:

Яростный бросок: ФН+5

Не чувствует боли: ФН+5

Сражается до конца: ФЗ+5

Ресурсы:

Большие клыки: ФН+4

Толстая шкура: ФЗ+5

Слоты урона: 2/2/2/2/1

Особые способности: Ресурс арамантоса Толстая шкура не может быть отклонен.

Сила татуировки: Охотник приобретает стойкость, которая позволяет ему легче переносить боль. Он получает бонус физического защитного ресурса +2, который прибавляется к любому физическому защитному ресурсу и его нельзя отклонить.

ВАРКАТАС (8/35)

Варкаты – огромные птицы, которые живут в Таррагатских горах. Они имеют острый, кривой клюв, острые когти, а их размах крыльев в 2 раза



Охотнику На Чудовищ

Охота На Чудовищ

больше человеческого роста. Варкаты плотоядны и часто нападают на животных или маленьких детей, и уносят их в свои гнезда. Охота на варката всегда предполагает восхождение на отвесные скалы, чтобы добраться до его гнезда, которое он будет защищать до смерти. Варкаты пикируют на незваных гостей, атакуя их своими острыми когтями и пытаются сбросить их вниз. Они имеют магическую способность вызывать ветер, который используют с той же целью.

ВАРКАТАС (8/35)

Инициатива: Ф5

Черты:

Удар когтями: ФН+5

Свирепость: ФН+3

Маневренный полет: ФЗ+5

Бой на своей территории: ФЗ+3

Ресурсы:

Клюв и когти: ФН+3

Выносливость: ФЗ+5

Слоты урона: 3/2/1/1/1

Особые способности: Призыв ветра. Варката может призывать сильный порыв ветра, который помогает дезориентировать жертву и столкнуть ее с обрыва вниз. Он может использовать эту способность только дважды в бой, и каждый раз этот эффект уменьшает в 2 раза очки преимущества Охотника.

Сила татуировки: Эта татуировка позволяет Охотнику чувствовать себя комфортно на любой высоте, улучшая его чувство равновесия.

Охотники на чудовищ

Татуировка предоставляет постоянный бонус +2 ко всем физическим защитным броскам, которые складываются с бонусом татуировки гектратана. Этот бонус всегда активен.

ИСПАЛАР (8/35)

Этот полупрозрачный морской монстр с округлым телом может достигать 2-3 метров в длину. Он имеет воздушный пузырь, который держит его на плаву, колоколообразное тело, позволяющее развивать удивительную скорость плавания, и длинные волокнистые щупальца. У него есть ядовитые жала, чтобы убивать мелких животных или парализовать крупных, после чего он может использовать их, чтобы опуститься на дно. Их рот находится в нижней части тела, что позволяет проглатывать добычу целиком и переваривать ее, находясь на дне. После этого он легко поднимается вверх на восходящих потоках и отдыхает, используя свой газовый пузырь. Испалар постепенно опускается ко дну, до тех пор пока снова не продолжит поиск добычи. Испалары часто собираются в группы, создавая удивительное зрелище, когда солнечный свет проходит сквозь множество прозрачных тел. Находясь в пределах досягаемости, их не составляет труда убить копьем или стрелой, но их ядовитые



Охотники на чудовищ

Охотники на чудовищ

Охота на чудовищ

щупальца и склонность объединяться в группы, могут представлять немалую опасность. Летающие хищники могли бы легко нападать на испаларов сверху, но они совершенно не пригодны в пищу, поэтому люди являются их единственными врагами. На испалара лучше всего нападать, когда он находится на дне и переваривает добычу. Наиболее опасны они ночью, когда могут бесшумно приблизиться и атаковать своими, почти невидимыми, щупальцами. Не имея мозга, в поисках добычи они полагаются на тепловидение. Жало испалара невероятно болезненно и обычно оставляет большой круглый шрам.

ИСПАЛАР (8/35)

Инициатива: Ф4

Черты:

Удар щупальцами: ФН+6

Приблизиться чтобы убить: ФН+4

Прозрачное тело: ФЗ+6

Плавательная манёвренность: ФЗ+4

Ресурсы:

Жалящие щупальца: ФН+6

Не имеет важных органов: ФЗ+6

Слоты урона: 6/3/2/1/1

Особые способности: Спутывание и отравление.

Наступательным действием, испалар может попытаться опутать свою жертву щупальцами и отравить. Если наступательный бросок испалара больше защитного броска жертвы, она становится отравленной и должна использовать 2d6 вместо 2d10

Охотники на чудовищ

для своих бросков до конца вызова.

Сила татуировки: Обнаружение жизни. Охотник на чудовищ может чувствовать присутствие и общее направление всех живых существ в округе, даже не имея возможности видеть, слушать или чувствовать запахи. Он получает бонус +3 к своей физической инициативе.

ХАЗУМА (10/45)

Хазумы – очень опасные хищники. Похожие на огромных пантер с длинными когтями и неутолимой жаждой крови, хазумы представляют угрозу всем Чил’кури. Они имеют черный мех и ряд острых треугольных шипов, идущих от головы вдоль всего позвоночника. К счастью, они охотятся довольно редко и по одиночке. Немного известно об их повадках, происхождении или размножении, кроме того, что они обитают в Росвае, на западе от Чил’кури. Жители Беренгада считают эту местность проклятой. Некоторые хазумы мигрируют к горам Таррагат, где на них охотятся и Чил’кури и Тарраги. Хазумы имеют необычайную способность к восстановлению, отчего убить их очень тяжело.



Охоты на чудовищ

Охотники на чудовищ

ХАЗУМА (10/45)

Инициатива: Ф8

Черты:

Проворство и сила: ФН+8

Чутье уязвимости: ФН+6

Превосходная ловкость: ФЗ+8

Избегает острия оружия людей: ФЗ+6

Ресурсы:

Мощный укус: ФН+8

Выдвижные когти: ФН+5

Прочность: ФЗ+10

Слоты урона: */*/2/2/2

Особые способности: Регенерация. Хазума игнорирует весь легкий и средний урон.

Сила татуировки: Быстрое исцеление. После каждого физического вызова, все слоты легкого физического урона Охотника обновляются.

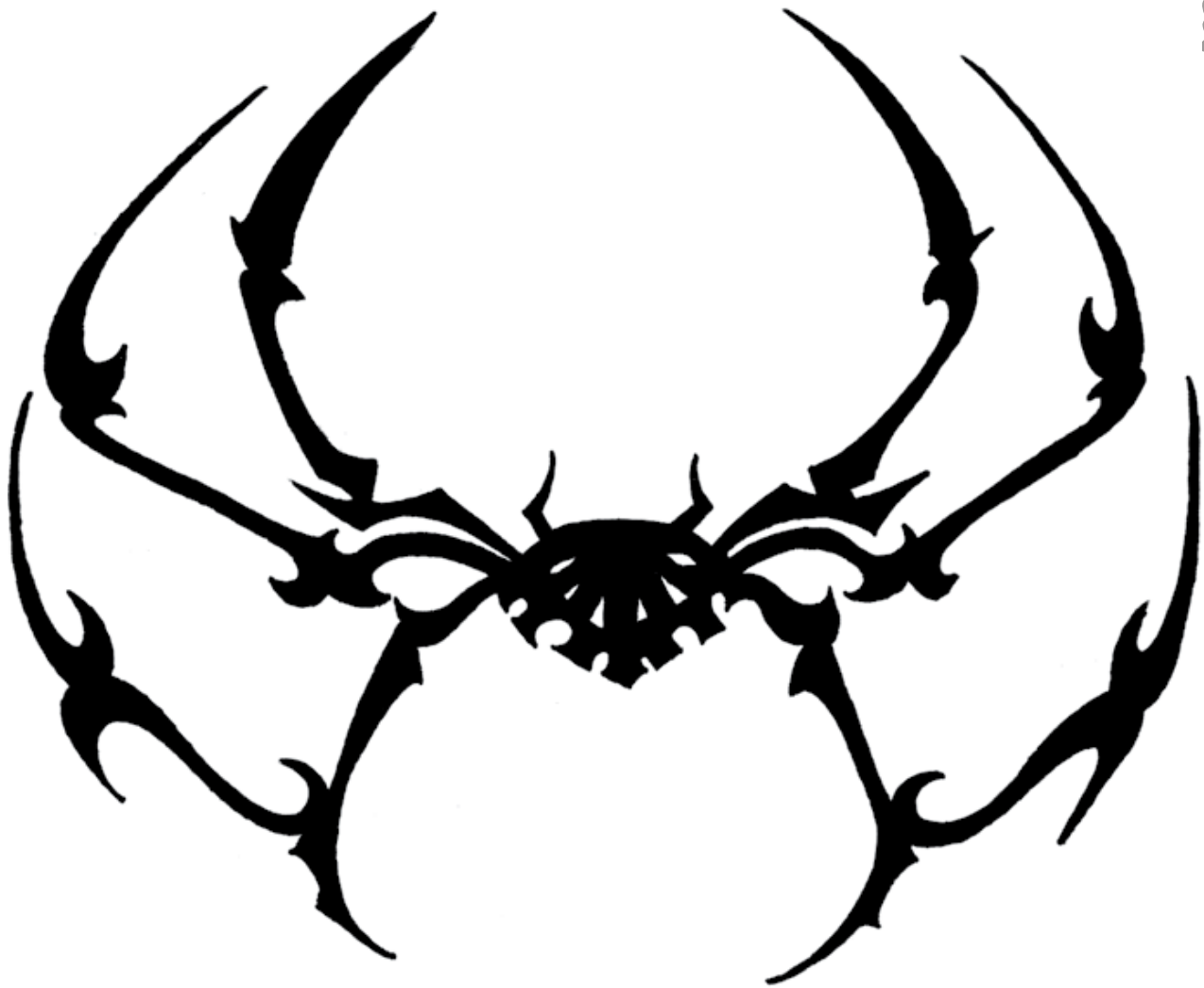
ФИСТРА (10/45)

Этот шестиногий паразит обитает только внутри человека. Фистры редки, но могут появиться где угодно в южном Беренгаде. Молодые фистры выглядят как крошечные пауки. Они проникают в тело через ушной канал и растут в мозгу человека. Достигая зрелости они выглядят как длинноногие крабы с небольшим телом, расположенным на затылке человека. Если фистра проникает в тело ребенка, то на его черепе можно заметить специфическое образование. В итоге, паразит откладывает яйца в мозгу жертвы и в процессе роста они делают людей безумными. Паразит умирает со смертью жертвы.

Охотники на чудовищ

Человека, зараженного фистрой трудно убить, так как он дает жертве способность видеть будущее на 2-3 секунды вперед, и поэтому может избегать большинства опасностей. Кроме того он делает жертву быстрее и сильнее обычного человека. С фистрой нужно обращаться очень аккуратно, так как их длинные тонкие лапы становятся крайне хрупкими в зрелом возрасте. Их легко сломать но в них не содержится много крови. После смерти жертвы, Охотник аккуратно снимает с головы труп фистры и несет его к старейшине, чтобы извлечь нужные компоненты для татуировки.

Охоты на чудовищ



Охотники на чудовищ

ФИСТРА (10/45)

Инициатива: Ф20

Черты:

Предвидит каждый шаг: ФН+14

Необычайная сила: ФН+7

Я знаю куда ты будешь бить: ФЗ+14

Необычайная ловкость: ФЗ+7

Ресурсы:

Мощный удар: ФН+7

Бесчувственное тело жертвы: ФЗ+7

Слоты урона: 4/3/2/1/1

Особые способности: Предвидение.

Фистра позволяет своей жертве смотреть на несколько секунд в будущее. Таким образом она может предсказывать атаки и действовать соответствующим образом. Фистра может перекинуть любой бросок, кроме броска урона. Если новый результат хуже первого, то предвидение не сработало и фистра использует второй результат.

Сила татуировки: Предвидение. Во время любого физического вызова Охотник может получить мгновенное видение будущего и перебросить бросок кости (кроме броска урона). Охотник с этой татуировкой, как правило, несколько рассеян, а иногда и просто дезориентирован внезапной вспышкой прозрения.

СУБРАК (10/50)

Субрак это разновидность медведя, который обитает в



Охотники на чудовищ

в глубоких пещерах лесов Чил'кури. В отличие от других медведей он не впадает в спячку и постоянно находится в поисках пищи. Вставая на задние лапы он превышает рост человека, а его мощное телосложение превосходит большинство существ Беренгада. Для Чил'кури убийство субрака, это всегда повод для торжества, так как его мясо способно накормить целый надан. Его клыки и когти часто используют в качестве украшений. Тем не менее, убийство субрака, это настоящий подвиг, учитывая его прочность, жестокость и агрессивный медвежий нрав.

Охоты на чудовищ

СУБРАК (10/50)

Инициатива: Ф8

Черты:

Жестокий громила: ФН+10

Яростный: ФН+10

Чувство страха: ФН+5

Большая цель: ФЗ+5

Запугивание: ФЗ+5

Ресурсы:

Огромные когти: ФН+12

Челюсти: ФН+8

Меховая шкура: ФЗ+8

Мощное телосложение: ФЗ+4

Слоты урона: 5/4/3/2/1

Особые способности: Ярость. Всегда бросает 3d10 для наступательных маневров.

Сила татуировки: Ярость. Один раз, во время каждого физического конфликта, Охотник может бросить 3d10 для наступательного маневра. Охотник

Охотники на чудовищ

с этой татуировкой склонен к развитию ужасного нрава.

КЕФАСТ (12/60)

Вооруженный длинным острым хвостом, а также двумя огромными когтями, этот крылатый рептильный монстр является грозным соперником. Он обитает в темных пещерах и заброшенных тоннелях, выбираясь ночью для поиска жертвы, несмотря на темноту. Его длинное тело покрыто толстой серой кожей. Кефаст может унести взрослого человека, а шип на конце его длинного хвоста достаточно мощный, чтобы пронзить свою жертву насквозь (хотя, обычно, но предпочитает есть живую жертву, вернувшись в свое логово). Кефаст может издавать пронзительный крик, который способен оглушить и даже парализовать жертву, особенно в закрытом пространстве. Большинство кефастов живут в Росвае и Таррагатских горах.

КЕФАСТ (12/60)

Инициатива: Ф10

Черты:

Атака с ходу: ФН+12

Инстинкт убийцы: ФН+6

Необыкновенная маневренность: ФЗ+16

Толстая шкура: ФЗ+6

Ресурсы:

Шипастый хвост: ФН+10

Когти: ФН+5

Чешуя: ФЗ+12

Толстая шкура: ФЗ+5

Охотники на чудовищ

Слоты урона: 5/4/3/2/1

Особые способности: Крик. Один раз во время боя, кефаст может издать пронзительный крик. Он парализует противника, который пропускает свой следующий ход, что позволяет кефасту взять еще два действия.

Сила татуировки: Глаза кефаста. Охотник получает ограниченное ночное зрение и может хорошо видеть на дальние расстояния. Кроме того, он может лучше выполнять быстрые действия. Татуировка предоставляет бонус +5 к Отклонению ресурса и Восстановлению ресурса, совершая эти действия или защищаясь от них.

Охотники на чудовищ



МЯКИТ (12/60)

Это mosquito-подобное насекомое размером с человеческую голову ошеломляет своих жертв, вызывая в них чувство обреченности и отчаяния. Жертва становится убеждена в том, что нет никакого спасения, все ее действия бессмысленны, и попросту отказывается от сопротивления. Мякит имеет тепловидение для обнаружения наибольшего скопления теплокровных существ, и пронзает людей своим хоботом, чтобы высосать из них жизненные соки. Это существо обитает в Деворанских топях между Чил'кури и Ильяц, и очень опасны для своего размера. Охотники на чудовищ должны убедиться в том, что они получили именно кровь мякита, а не его последней жертвы. Молодые Охотники часто совершают такую ошибку.

МЯКИТ (12/60)

Инициатива: М10

Черты:

Сила разума: ФН+12

Я знаю твои страхи: ФН+5

Скрыт галлюцинациями: ФЗ+12

Приспосабливаемость: ФЗ+5

Ресурсы:

Жало сомнения: ФН+10

Твои заботы: ФН+5

Непроницаемый разум: ФЗ+10

Ментальная стойкость: ФЗ+5

Слоты урона: 5/4/3/2/1

Особые способности: нет.

Сила татуировки: Ментальная стойкость.

Охотнику на чудовищ

Охотник преодолевает свои страхи и получает сопротивление ментальным мукам. Эта татуировка предоставляет бонус ментального защитного ресурса +5, который прибавляется к любому защитному ментальному ресурсу. Кроме того, Охотник становится более склонным идти на риск.

БАКРА (15/65)

Эти хищные, крылатые копытные обитают на равнинах Росваи, на границе с Джоссудом, и часто нападают на стада лесситов. Их серый толстый мех, который позволяет им выживать на высоте, часто становится причиной охоты на этих существ. У них



Охоту на чудовищ

Охотнику на чудовищ

короткие, пушистые гривы, а их головы похожи на лошадиные, за исключением собачьих морд и челюстей с острыми зубами, способными разрывать плоть. Их крылья придают им изящества, позволяя летать, подпрыгивая на своих сильных ногах. В отличие от лошадей они имеют 4 пальца с острыми когтями, чтобы атаковать в полете, хотя рога лесситов могут сильно мешать этому. Бакры живут небольшими группами, состоящих из жеребца и нескольких кобыл. И те и другие, в одиночку или в группе, часто охотятся на людей.

БАКРА (15/65)

Инициатива: Ф12

Черты:

Свирепость и сила: ФН+15

Полет: ФН+10

Быстрота: ФН+5

Взлет с прыжка: ФЗ+15

Вне досягаемости: ФЗ+5

Блок копытом: ФЗ+5

Ресурсы:

Копыта: ФН+15

Челюсти: ФН+12

Рывок: ФН+8

Мощное телосложение: ФЗ+10

Крепкие кости: ФЗ+5

Слоты урона: 6/5/4/3/1

Особые способности: нет.

Сила татуировки: Татуировка бакры позволяет Охотнику прыгать в два раза выше и дальше обычного. Кроме того, она дает ему способность

упасть с высоты с меньшим риском получить серьезные ранения. Наконец, она предоставляет бонус к физическим наступательным броскам +4. Этот бонус всегда активен.

ОРИГАР (15/75)

Сотни лет назад, до вторжения Каракаан в Беренгад, народ Росвай был богатым и сильным. Они использовали потоки магической энергии и стояли прекрасные города полные чудесных вещей. Для защиты своих городов от набегов Чил'кури и других племен, они создали стражей. Одни из таких существ – оригары. Эти четырехрукие гиганты в 10 раз сильнее любого человека и не могу сломаться. Многие из них оказались достаточно жестоки, чтобы выжить после атаки Каракаан, которая уничтожила большую часть Росвай. Сегодня, оригары охраняют руины своей родины, бродя среди дебрей и убивая злоумышленников своим, покрытым ржавчиной, но все еще опасным, оружием. Некоторые верят, что присутствие оригаров, это доказательство того, что в глубине Росвай, возможно глубоко под землей, группы росвайцев смогли выжить и скрываются от всего Беренгада.



Охотники на чудовищ

ОРИГАР (15/75)

Инициатива: Ф6

Черты:

Мощные руки: ФН+15

Еще одни мощные руки: ФН+15

Люди как насекомые: ФН+5

Трудная досягаемость: ФН+10

Блок: ФЗ+5

Древняя боевая подготовка: ФЗ+5

Ресурсы:

Верхние руки: ФН+20

Нижние руки: ФН+20

Топчущие ноги: ФН+10

Древняя броня: ФЗ+15

Массивное телосложение: ФЗ+5

Слоты урона: 6/6/5/4/2

Особые способности: нет.

Сила татуировки: Сила оригара. Эта татуировка дает Охотнику необыкновенную силу и предоставляет бонус к броскам физического урона +5. Этот бонус прибавляется к любому физическому наступательному ресурсу.

АЗАНИТ (15/75)

Это огромная рептилия, размером с лошадь, похожа на древнее существо первобытной эпохи. При помощи своих необычных, когтистых лап, азанит может достигать скорости 15 км\ч. Его передние лапы немного длиннее задних, поэтому он выглядит так, будто собирается встать на дыбы. В случае гнева или опасности, азанит поднимает гриву из длинных, шипастых усиков, что делает его еще более

Охотники на чудовищ

угрожающим. Он может плевать ядом, благодаря особым железам с обеих сторон его горла. Яд представляет собой крайне болезненную кислоту. Некоторые старейшие Охотники на чудовищ имеют точечные шрамы на своих лицах, полученные после встречи с азанитом.

Эти ящеры питаются падалью, но предпочитают живую жертву, включая скот, диких тварей вроде пифниров и людей. Их челюсти заполнены острыми зубами, но более опасна их слюна. В ней полно бактерий, которые даже при малейшем укусе могут привести к смерти. Азаниты обитают в пустынных и каменистых областях Росваи, где дважды в год они откладывают яйца. Много поколений тому назад, когда

Чил'кури впервые пересекли горы и вошли в Беренгад, они пытались приручить этих ужасных ящеров для использования в бою, но не смогли добиться этого. Азанита невозможно подчинить и он всегда будет нападать на тех, кто пытается это сделать.



Охотники на чудовищ

АЗАНИТ (15/75)

Инициатива: Ф12

Черты:

Неудержимый рывок: ФН+20

Я быстрее ветра: ФН+10

Всегда прикрывает слабые места: ФЗ+15

Никогда не стоит на месте: ФЗ+5

Ресурсы:

Ядовитый укус: ФН+15

Выставленные когти: ФН+10

Хвост: ФН+5

Прочная чешуя: ФЗ+22

Толстая шкура: ФЗ+10

Слоты урона: 5/4/3/2/1

Особые способности: Ядовитый плевок.

Один раз в бой азанит может выплюнуть струю яда, которая способна прожечь кожу. Азанит автоматически получает 2d10 очков преимущества. Если он получает 12 и больше очков, он немедленно совершает свободный удар используя Ядовитый плевок: ФН ресурс +20. Этот ресурс нельзя использовать другим путем.

Сила татуировки: Охотник получает иммунитет к яду. Его больше не затрагивают ядовитые эффекты других чудовищ (испалара или утеки). Охотник с этой татуировкой начинает больше любить теплые места и избегать холодных.

РЕГВОР (20/85)

Трудно найти более мерзкое существо, чем регвор. Это чудовище чистой разрушительной силы, которое было создано ужасным магическим взрывом



на юге Беренгада. Его огромное тело, превосходящее даже субрака, покрыто клочками черного меха на бледно-белой коже. Он настолько сильно сутулится, что его голова, состоящая, по большей части, из челюсти, заполненной сотнями зубов, и четырех злобных глаз, болтается в нескольких сантиметрах над землей. Он может встать на задние ноги, чтобы напугать жертву, но это дается ему довольно непросто. Руки регвора необычайно длинные, что позволяет ему дотягиваться далеко вперед и разорвать любое существо, которое он поймает своими 30-сантиметровыми когтями. Регвор не умеет лазать, но он способен валить крупные деревья. Его слабые ноги с трудом позволяют ему бегать, и на ровной местности у жертвы есть шанс убежать. Однако в густых лесах, в своей естественной

Охотники на чудовищ

среде обитания, регвор имеет преимущество. К счастью, этих чудовищ осталось крайне мало, и некоторые считают, что они не способны размножаться.

РЕГВОР (20/85)

Инициатива: Ф12

Черты:

Сметает все на своем пути: ФН+25

Разрывает, кусает, хватает, терзает: ФН+10

Не знает усталости: ФН+5

Недосягаемый: ФЗ+15

Нет слабых мест: ФЗ+10

Ресурсы:

Челюсти ужаса: ФН+25

Рвущие когти: ФН+20

Рывок: ФН+10

Каменная кожа: ФЗ+20

Жирная плоть: ФЗ+5

Слоты урона: 6/6/6/4/2

Особые способности: нет.

Сила татуировки: Аура устрашения. Охотник с этой татуировкой излучает ауру разрушения регвора. Она пугает людей и животных вокруг Охотника и предоставляет бонус +3 к броскам социального и ментального урона, который прибавляется к любому социальному или ментальному наступательному ресурсу. Охотники с этой татуировкой склонны чувствовать постоянную жажду крови и насилия.

ВЕБЛУСС (20/85)

Некоторые из этих смертоносных существ обитают в глубинах топей Деворан. Их длинные щупальца готовы схватить любую добычу, которая рискнет подойти достаточно близко. Никто из ныне живущих не видел всего веблусса целиком, но существует древняя легенда, согласно которой Келрик Одноглазый поймал чудовище и с помощью упряжи из восьми лесситов, смог вытащить его на поверхность, несмотря на яростное сопротивление. Согласно знаниям Охотников на чудовищ, тварь имеет вытянутое тело и десять ложных конечностей, но никто не смог пересчитать его щупальца, которые стремятся затащить жертву в зловонные глубины болота. Присоски на концах щупалец размером с человеческую руку, и имеют, острые как бритва, зубы. Никто их живущих Охотников на чудовищ



Охотники на чудовищ

не может утверждать, что убил веблусса, хотя некоторые из них отрубили одно или два щупальца. Кроме того, они носят татуировку, которая подтверждает их слова.

ВЕБЛУСС (20/85)

Инициатива: Ф20

Черты:

Внезапная атака из глубин: ФН+10

Удар щупальцем: ФН+10

Схватить и утопить: ФН+10

Множество щупалец: ФН+10

Скрытый под водой: ФЗ+30

Ресурсы:

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Щупальце: ФН+20

Упругая плоть: ФЗ+20

Слоты урона: 6/5/4/3/2

Особые способности: Упругая плоть является ресурсом, который невозможно отклонить.

Сила татуировки: Любой Охотник с татуировкой способен выжить под водой без воздуха. Кроме того, Охотник получает слот социального фатального урона, из-за своей репутации убийцы веблусса.

ХОЧ'КАР (15/100)

Существует множество легенд вокруг Хоч'кара, бессмертного духа, который направляет всех Охотников на чудовищ с помощью видений и снов. Старейшины имеют особую связь с великим духом, так как искали и получили его благословение в необычной Охоте. Поиски Хоч'кара, это паломничество для каждого Охотника на чудовищ. Они могут начать его, только когда готовы совершить длинное путешествие и встретиться со своими страхами и слабостями. Они никогда не видели Хоч'кара, и никогда не находили следов его присутствия, но они понимают когда находят его. В конце паломничества, которое может привести Охотников в отдаленные земли, пройдя через многие опасности, испытывающие их решимость, они переносятся в видение. Они могут вдруг обнаружить, что их окружение становится более размытым и замедленным, попасть туда во сне, или повернуть за угол, и оказаться в совершенно другом месте. Там Хоч'кар показывает Охотнику все его сомнения, ошибки и недостатки. Он может встретить своих старых врагов, или потерянную любовь. Независимо от того, что показывает видение, чтобы преодолеть это испытание Охотник на чудовищ должен быть не только силен духовно, но и проявить сострадание. Он должен исследовать свои страхи, простить своих врагов, и высказать благодарность своей семье и своему племени, за все что они для него сделали. Только если Охотник сможет пройти эти трудные испытания, он может рассчитывать на благословение Хоч'кара. Затем видение уходит и

Охотники на чудовищ

Охотник обнаруживает себя уже с новой татуировкой. Хоч'кар является основателем Охотников на чудовищ, и только с его согласия Охотник может стать старейшиной, который наносит татуировки на других.

ХОЧ'КАР (15/100)

Инициатива: М15

Черты:

Я вижу твою душу: МН+20

Никаких тайн: МН+10

Яркое видение: МЗ+25

Ресурсы:

Страхи: МН+15

Постоянство: МЗ+15

Слоты урона: 5/4/3/2/1

Сила татуировки: Охотник на чудовищ теперь может наносить татуировки на других. Он официально становится старейшиной среди Охотников. Кроме того, татуировка дает ему сильную ментальную стойкость: Охотник получает ментальный слот фатального урона. Татуировка, которую получает каждый Охотник от Хоч'кара уникальна, и у каждого своя.

ЧАРН (20/90)

Чарн один из самых изменчивых чудовищ на всем Беренгаде. Он постоянно смещается и принимает разные формы. Магия, которая исказила многих существ, настолько сильна в чарне, что он не может долго сохранять одну форму. Поэтому, он не может сосредоточиться на других мыслях, кроме

Охотники на чудовищ

главного инстинкта всех живых существ – голода. Он пожирает все на своем пути, непрерывно создавая всевозможные рты, челюсти и жала, которые высасывают живую материю. Сражение с чарном невероятно сложное, но уничтожение этого чудовища, это один из самых впечатляющих подвигов среди Охотников.

ЧАРН (20/90)

Инициатива: Ф10

Черты:

Создает оружие при необходимости: ФН+20

Ненасытный: ФН+10

Смещающаяся цель: ФЗ+20

Поглощение ударов: ФЗ+10

Ресурсы:

Сотни зубов и когтей: ФН+30

Бесчисленные конечности: ФЗ+25

Слоты урона: 1/3/5/6/2

Особые способности: Ресурсы чарна не могут быть отклонены.

Сила татуировки: Ограниченная изменчивость. Охотник на чудовищ получает способность незначительно изменять свое тело, например, удлинять пальцы, растягиваться или сокращаться. Кроме того, один раз за приключение Охотник может обновить два средних или один тяжелый слот физического урона. Он использует свою способность к изменению для вправления костей и соединения мышц. У Охотников с этой татуировкой просыпается голод, который трудно полностью удовлетворить.

ЛАЙТУРА (20/100)

Этот скользкий тоннельный житель родом из подземных катакомб в руинах Росваи. С тех пор, как магических шторм уничтожил это королевство, лайтуры распространились в пещерах других регионов Беренгада. У нее сегментированное, мускульное тело, которое передвигается на своих многочисленных лапах и способно принимать вертикальное положение для атаки. Ее голова не выражена ничем, кроме круглого рта с рядом зубов. Лайтура питается, вгрызаясь в лицо жертвы и высасывая из нее жизненную силу. Существо обитает в холодных, липких местах, и некоторые Охотники на чудовищ утверждают, что они источают



Охотники на чудовищ

холод, по которому можно определить их присутствие. Еще один признак ее приближения, это шум клешней которыми они дробит камни. Лайтура невероятно устойчива к урону. Ее способность самоисцеления поддерживается, благодаря жизненным силам ее жертв. Сражение с ней – действительно тяжелое испытание.

ЛАЙТУРА (20/100)

Инициатива: Ф20

Черты:

Поток клешней: ФН+30

Схватить и укусить: ФН+5

Невероятная скорость: ФЗ+25

Смена позиции: ФЗ+5

Ресурсы:

Пасть ужаса: ФН+30

Твердый корпус: ФЗ+30

Гибкость: ФЗ+25

Слоты урона: 12/10/8/5/2

Особые способности: Пока Пасть ужаса не отклонена, любой урон который получает лайтура восстанавливает ей равноценный или меньший слот урона.

Сила татуировки: Сверхъестественная живучесть. Охотник приобретает сопротивление большинству болезням и получает слот фатального физического урона.

Охотники на чудовищ



УТЕКА (25/125)

Утеки являются одними из самых ужасных тварей, которых могут встретить Охотники на чудовищ. Они имеют длинное тело с шипастым хвостом, крылья, которые могут переносить их на небольшие расстояния, и рептильную голову, полную длинных зубов. У них есть две мощные ноги, но нет рук. Утек осталось очень мало, и единственные из них могут быть найдены в глубине Таррагатских гор или на руинах Росваи. Утеки живут по одиночке, и длительные периоды времени проводят в спячке. Время от времени они просыпаются, чтобы отправиться на охоту, нападая на людей и крупный скот, а затем возвращаются в свое логово для продолжения трапезы. После

Охотники на чудовищ

того как их голод утолен, они снова впадают в спячку. Утеки являются наиболее опасными противниками, которых Охотники должны победить самостоятельно. Получение татуировки утеки, это редкое событие и в его честь устраивают недельный праздник среди Охотников. Это торжество известно своим галлюциногенным ликером, который готовят из яда хвоста утеки.

УТЕКА (25/125)

Инициатива: Ф20

Черты:

Колоссальная сила: ФН+35

Опытный убийца: ФН+10

Огромный и прочный: ФЗ+30

Ограниченный полет: ФЗ+10

Ресурсы:

Массивный хвост: ФН+40

Зубы-кинжалы: ФН+30

Гигантская чешуя: ФЗ+35

Преимущество роста: ФЗ+20

Слоты урона: 15/10/8/6/3

Особые способности: Яд. Каждый раз, когда утека наносит урон, ее яд наносит дополнительный средний урон.

Сила татуировки: Охотник получает слот фатального урона для каждого домена (ментальный, социальный и физический). Охотник с этой татуировкой склонен к презрению других людей, особенно не Охотников на чудовищ, и становится более одиноким.

КЬЮРИМ (10/250)

Ни один из ныне живущих Чил'кури не видел кьюрима своими глазами, но рассказы о гигантском чудовище, являются самыми ужасающими из всех. Никто не знает сколько кьюримов жило, но говорят, что три из них были убиты на заре мира. Другие говорят, что это чудовище всегда возрождается после своей смерти. Кьюрим обитает под землей, там, куда не может попасть никто из Чил'кури, где тьма плавится в земле, и заканчивается любая жизнь.



Охотники на чудовищ

Согласно легендам, кьюрим выходит на поверхность, чтобы пожирать души существ, которые ходят по земле. Он проглатывает и отправляет их души во тьму своего чрева, где они находятся в заточении, немые от страха, до конца жизни кьюрима. Поэтому, его убийство не только дар жизни, но и освобождение всех жертв чудовища, а также восстановление мирового порядка. Некоторые старейшины говорят, что Хоч'кар является воздаянием за кьюрима, так как он дарует Охотникам свою силу, с одной целью, подготовить их ко встречи с этим врагом.

Кьюрим – это единственное чудовище против которого выходит группа Охотников, а не один. Для этого используют все дополнительные правила для нескольких Охотников, включая умножение Лимита. В случае успеха, все Охотники, который дошли до финальной битвы с кьюримом получают татуировку. Охотники, которые получили в этой битве фатальный урон, не могут принести себя в жертву, чтобы убить кьюрима.

КЬЮРИМ (10/250)

Инициатива: Ф50

Черты:

Я пожиратель мира: ФН+75

Сила превышает всего: ФН+10

Большая досягаемость: ФН+10

Огромный как гора: ФЗ+40

Неукротимый: ФЗ+10

Труднодосягаемый: ФЗ+10

Охотники на чудовищ

Ресурсы:

Зияющая пасть: ФН+50

Двойные рога: ФН+35

Змеиное тело: ФН+30

Массивная чешуя: ФЗ+50

Непробиваемая шкура: ФЗ+35

Слоты урона: 50/25/20/15/10

Особые способности: Аура смерти. Каждый раунд во время хода кьюрима, все Охотники автоматически получают один легкий физический урон. Кроме того, ресурсы Змеиное тело и Непробиваемая шкура не могут быть отклонены.

Сила татуировки: Эта последняя татуировка на теле Охотника, мощь которой недоступна больше ни одному смертному. Способности Охотника на чудовищ возрастают в геометрической прогрессии. Любой бросок, который совершает Охотник получает бонус +10.

Игра с несколькими охотками

Обзор

Вы можете проходить приключения в этой игре с несколькими Охотниками, кроме Охоты, которая всегда индивидуальна (за исключением кьюрима). Однако, введение нескольких Охотников влечет за собой некоторые усложнения. Ниже описаны дополнительные правила, которые помогут упростить этот процесс.

Кроме того, построение вызовов становится более сложным. Во-первых, Мастер может вести вызовы только с одним Охотником, с несколькими или со всеми, в зависимости от происходящего в игре. Во-вторых, вы должны более серьезно и честно относиться к приветствию, перед началом игры, оставляя все что относится к реальной жизни позади. Это значит, что Мастер не должен руководствоваться личными отношениями в принятии решений. Если он, например, будет предлагать больше очков преимущества своему другу, то это плохо скажется на всей игре. Зачастую, это может происходить неосознанно, и близкие друзья могут точно также оправдывать действия друг друга. Мастер должен уметь

выявлять подобное поведение и давать всем равные шансы на получение очков преимущества, в зависимости от игровой ситуации.

ВЫЗОВЫ

Все Охотники должны утвердить базовый Лимит и размер Пула. Пул должен быть гораздо больше иначе приключение получится слишком коротким и неинтересным.

Охотники не обязаны держаться вместе и могут проходить вызовы в одиночку, и тогда все работает как обычно. Но если несколько Охотников участвуют в одном вызове, его Лимит должен увеличиться соответственно. Если базовый Лимит был равен 10 очкам и 3 Охотника принимают один вызов, Мастер может докупить бедствия до 30 очков. Таким образом, Мастер использует число Охотников как множитель для базовой стоимости вызова, и точно также увеличивает количество очков награды, после его прохождения.

Мастер может разделить расходы на вызов с участием нескольких игроков на две части или более, которые называются угрозами. Для каждого Охотника выше одного может быть установлена дополнительная угроза. Это значит, что три Охотника могут встретить одну, две или три угрозы. Каждая угроза покупается отдельно, но их суммарная стоимость не должна превышать Лимит вызова, который вы рассчитали по правилу

Охотники на чудовищ

Игра с несколькими угрозами

нескольких игроков.

Каждая угроза имеет свои слоты урона, черты, ресурсы и значение инициативы. В итоге, это дает Мастеру два или больше действий в его ход, по одному для каждой угрозы, как если бы онуправлял несколькими персонажами. Когда Охотник получает критический или фатальный урон от одной из угроз, он проигрывает и не может больше действовать, хотя вызов можно выиграть, если все угрозы будут уничтожены. Если Охотники выживают, победив не все грозы, то они получают соответствующее число очков награды, а Мастер тратить очки Пула только за побежденные угрозы.

Во время хода Мастера, каждое действие угрозы должно быть направлено против кого-то из Охотников. Очки преимущества набираются отдельно для каждой угрозы и против каждого Охотника, и не могут быть переданы другим угрозам. Точно так же и Охотники набирают очки преимущества против отдельной угрозы. Для более лучшего контроля над игрой, лучше всего вводить меньшее количество угроз, чем число Охотников, которые участвуют в вызове.

Действия игроков

Охотники могут использовать действия для передачи очков преимущества от одного игрока к другому. Однако, они должны указывать как именно происходят их командные действия. В противном случае, совершите встречный бросок без модификаторов. Охотник должен получить значение больше, чем у Мастера, броском 2d10, и его шанс провалить это действие больше 50% (в случае провала, очки просто остаются у игрока). Охотники так же могут помогать друг другу.

Когда один Охотник совершает действие, другой Охотник может израсходовать свое будущее действие и помочь первому. Это позволяет первому Охотнику получить к своему действию бонус, от одной активной черты, второго. За одно действие, только два Охотника могут работать вместе подобным образом.

Охотник против Охотника

Конфликт между двумя Охотниками возможен только если два игрока поприветствуют друг друга. Если вы не хотите внутри-игрового конфликта между Охотниками, не приветствуйте другого игрока, а только Мастера. Конфликт между Охотниками делает менее вероятным победу в приключении, потому что они используют свои ресурсы и получают урон не расходуя Пул бедствий Мастера. Поднимается большой вопрос, когда один Охотник начинает угрожать другому и втягивать его в конфликт

вызова. В этом случае, как и во всех подобных, когда Охотники не могут договориться, они должны сделать паузу, совершив жест благодарности, и обсудить эту проблему.

Игрок поддержки

Если Охотник получает фатальный урон, играя с другими Охотниками, приключение для него не обрывается. Вместо поражения и выбывания из игры игрок, чей персонаж получил фатальный урон, становится игроком поддержки. В отличие от одиночной игры, в игре с другими Охотниками он не может принести себя в жертву для победы в приключении, если только игроки и Мастер не решили иначе еще до начала игры (и никогда в сражении с кьюримом).

Игрок поддержки все еще может принимать участие в игре, но он не совершает никаких бросков. Вместо этого, он может помогать другим Охотникам, добавляя действия своего персонажа к описанию маневров других игроков. Например, это может увеличить число очков преимущества, которые Мастер предлагает за наступательные маневры, но не гарантирует этого. Игрок поддержки не зарабатывает очков награды за пройденные вызовы, но если группа выигрывает приключение с дополнительным правилом Противостояния, Охотник поддержки получает бонусы награды как обычно.

Охотнику На Чудовищ

Кроме того, при использовании дополнительного правила Кармы, Охотник поддержки может передать всю оставшуюся карму другому Охотнику, когда он будет совершать действие Удара (но Охотник поддержки не может зарабатывать новую карму).

Игра с несколькими игроками

Дополнительные правила

Карма

Иногда, во время вызова, Охотник сначала наносит небольшой урон, а затем внезапно выигрывает его, причинив критический или фатальный урон. В некотором смысле, этот небольшой урон в начале, не имеет решающего значения и не сильно влияет на ход конфликта. Это может особенно расстраивать в игре с несколькими игроками, где одни персонажи наносят небольшой урон, а другой просто выигрывает вызов, причиняя одно критическое или фатальное ранение, независимо от других.

Если это беспокоит вас, вы можете использовать дополнительное правило для придания значения таким «потраченным» ударам. Но помните, что оно может сделать вызовы менее опасными.

Всякий раз, когда вы завершаете вызов, каждый Охотник, который нанес легкий, средний или тяжелый урон, получает очко кармы. В терминах игры, это дух награждает удачей воинов племени, за отвагу, которую они проявили в вызове. В каждом следующем вызове, независимо

В каждом следующем вызове, независимо от домена, в котором была заработана карма, Охотник может потратить одно очко кармы во время действия Удара, и добавить 4 очка в таблице для определения кубиков урона. Вы можете потратить 2 очка преимущества и очко кармы, чтобы бросить 1d6, 16 очков преимущества и очко кармы, чтобы бросить 2d10 и т.д. Вы можете использовать только одно очко кармы за раз, и не можете иметь более 3 очков кармы одновременно.

Противостояние

Это наше любимое дополнительное правило, и мы настоятельно рекомендуем использовать его вне Охоты. Мы не советуем применять его во время Охоты, потому что встреча с чудовищем является единственной целью такого приключения.

Использование этого дополнительного правила, позволяет Мастеру удвоить Лимит финального вызова, если очки в Пуле иссякают. Другими словами, когда Пул пустеет до двойного значения Лимита или меньше (например, до 12 с Лимитом 6), Мастер может использовать все эти очки еще раз. Это создает хорошие финальные вызовы, которые обладают дополнительной мощностью и по-настоящему дают почувствовать окончание приключения. Для компенсации Охотникам трудностей, которые вводит это

правило, по окончании приключения, Охотник получает бонусные очки награды, равные значению базового Лимита. Например, если приключение имеет Лимит 6 и игроки заранее договорились использовать правила Противостояния, Охотник получит 6 дополнительных очков награды, когда завершит все приключение.

Это правило нельзя использовать если ваш Лимит превышает четверть начального Пула. Тщательно продумайте введение этого правила в игру с несколькими игроками. Все Охотники, скорее всего, примут участие в финальном вызове, что уже предполагает умножение Лимита. С этим правилом финальный вызов может стать невероятно сложным. Если вы используете это правило, то каждый Охотник получит бонусные очки награды, равные Лимиту, при успешном прохождении приключения (проще говоря, очки награды не распределяются между игроками).

Длительные вызовы

В качестве продвинутой особенности игры, вы можете создавать длительные вызовы. Это типично для социальных вызовов. Скажем, вы пытаетесь достичь определенного положения в городе, а местные силовые структуры мешают вам. В таком случае вы можете создать длительный вызов. Вам нужно будет отслеживать очки преимущества и очередность ходов. Между

раундами игроки могут отыгрывать другие вызовы, связанные с целью длительного, или полностью самостоятельные. Например, кто-то может быть атакован или захочет решить другую проблему. Если главный вызов создан подобным образом, просто записывайте статус его прохождения, и в промежутке между его раундами проходите более простые вызовы. Если вы считаете, что мелкие вызовы способны повлиять на главный, вроде получения статуса или лишения поддержки местных жителей, учитывайте этот эффект при предоставлении очков преимущества для последующих действий длительного вызова.



Пример игры

Пример игры

Ниже представлен краткий пример игры, без лишних подробностей и деталей. Он поможет понять базовую структуру игры и принцип работы ее главных правил. Это руководство для понимания основ игры Охотники на чудовищ.

Бэн и Сара решили сыграть приключение. Сара будет Мастером, а Бэн Охотником. Бэн только что создал своего персонажа и еще плохо представляет, как он будет справляться с вызовами. Он говорит Саре, что хочет играть с Пулом 25 и Лимитом 6. Сара одобряет его решение.

Сара: Итак, расскажи о своем персонаже.

Бэн: Его зовут Чадрал. Он является потомственным Охотником на чудовищ в своем надане. Он находится в поисках славы и не имеет пока ни одной татуировки. Я хочу отправить его в свою первую Охоту.

Сара: На кого ты хочешь охотиться?

Бэн: Я буду отслеживать гектратана. С 25 ОБ в Пуле и Лимитом 6, я соответствую его требованиям.

Теперь Сара и Бэн приветствуют друг друга и начинают приключение.

Сара: Ладно. Я вижу ты упомянул своего наставника в листе персонажа. Мы начинаем со встречи Охотников на чудовищ у Духовного камня, когда твой наставник говорит тебе, что

прошлой ночью звезды сказали ему, что у тебя есть возможность начать свою Охоту.

Бэн: Круто. Это будет вызовом?

Сара: Определенно. Это будет ментальным вызовом, хотя включает в себя физические испытания. Этой ночью пройдет ритуал, в котором другие Охотники поднимут тебя на узкой длинной рее, на которой ты должен будешь сохранить равновесие. Затем они возьмут факелы и будут танцевать вокруг тебя. Каждый раз проходя рядом с тобой, они будут бить тебя по голой коже. Это не нанесет тебе урон, но будет довольно больно. Если ты сможешь продержаться до первого луча солнца, то сможешь начать свою Охоту.

Сара объявляет вызов, после того как описала его в начале Первой фазы Обсуждения. Теперь Бэн может задавать вопросы и предлагать свои решения.

Бэн: Так мне нужно будет раздеться?

Сара: Ага.

Бэн: Могу я оставить при себе какие-либо вещи?

Сара: Хммм, нет, но ты все еще можешь обращаться к ним в своих действиях и использовать их бонусы.

Бэн: Ладно. Чадрал очень горд своим наследием. Благодаря семье он получил свою силу и никогда не разочаровывал духов своих предков. Он будет стойко держаться перед собравшейся толпой, и концентрировать свою волю, вспоминая все то, что старейшины говорили ему.

Охотники на чудовищ

Пример игры

Бэн предложил свое решение вызова, и описал как его персонаж будет преодолевать это испытание.

Сара: Он будет что-то предпринимать когда факелы будут обжигать его кожу? Я полагаю мы переходим ко Второй фазе, потому что задаю тебе дополнительный вопрос. Дай мне знать если захочешь подготовить какую-либо черту.

Бэн: Чадрал будет выкрикивать «Во славу» и называть одного своих предков, когда будет испытывать боль. Так он сосредоточит свой разум и почтит свой род. Я подготавливаю свою ментальную защитную черту +2 «Длинная родословная предков Охотников на чудовищ».

Сара: Ого, это круто. Знаешь, я пожалуй сдаюсь. Охотники танцуют вокруг Чадрала и их факелы оставляют черные полосы на его теле, в то время как он прославляет своих предков. Когда солнце взошло, он увидел своих друзей полных гордости за него. Охотники на чудовищ устроили щедрый завтрак в твою честь, и отправили тебя на Охоту. Запиши 2 очка награды себе в лист за прохождение вызова на Второй фазе, и я вычитаю 2 ОБ за это из Пула, теперь там 23.

Бэн: Так теперь, когда я оправился охотится на гектратана, я могу зайти в свой надан?

Сара: Конечно, если хочешь. А зачем?

Бэн: Я хочу получить благословение вождя своего надана. Я хочу убедиться, что она и мое племя полностью поддерживают меня.

Сара: Ну, вождь племени испытывает

Охотники на чудовищ

Продолжение

смешанные чувства. Вообще-то, судя по твоим чертам, ее сын является твоим врагом. Кажется вам было нелегко расти вместе.

Бэн: Да хорошо, все больше причин попытаться изменить ее отношение. К тому же это расстроит моего врага.

Сара: Тогда будет вызов. Разумеется социальный. Как ты собираешься действовать?

Бэн: Во-первых, я должен убедиться, что она слышала о том, как я прошел ритуал. А потом я объясню ей, что моя охота важна для всего племени, потому что сделает меня сильнее.

Сара: Хмм, я думаю это будет немного сложнее. Сделай бросок. Так как это была Первая фаза, я заплачу вдвое дороже и потрачу 8 ОБ чтобы провести вызов с рейтингом 4. Я покупаю наступательную черту +2, одну защитную +2, защитный ресурс +1, базовый набор слотов урона, и инициативу 1.

Сара записывает описание черт и ресурса, которые она купила для этого вызова.

Составление подходящего описания имеет важное значение для понимания того, как будет проходить вызов, какие черты нужно активировать и как можно будет отклонить ресурс.

Бэн: Моя инициатива 10. Так, наступательное действие. Первым делом я прошу своих друзей пойти к вождю и рассказать ей о том, как победоносно я прошел ритуал.

Сара: Очень хорошо. Я даю тебе за это 8 очков

преимущества.

Бэн: Конечно, я беру их!

Сара: Твои друзья разговаривают с вождем, но ее сын находится рядом. Он рассказывает им, что не так давно был случай, когда ты ускользнул с поля боя. Он говорит, что на самом деле ты еще слишком молод и неопытен для охоты. Это наступательный маневр. Я бросаю кости и получаю... 13, и не имею активных черт.

Бэн: Я уверен, что мои друзья заступятся за меня. Я все-таки не буду активировать другие черты. Хмм. Обычный бросок, 8.

Сара: Ладно, получается я зарабатываю 5 очков преимущества против тебя.

Бэн: Чадрал огорчен, но он знает, что имеет хорошую репутацию в своем племени. Я активирую свою социальную защитную черту +2 «Семейная честь».

Сара: Мой ход. Сын вождя рассказывает вашим друзьям, что ты часто приукрашиваешь свои рассказы и тебе нельзя доверять. Наступательное действие. Я выкидываю... 9.

Бэн: У меня 8, но с бонусом +2, 10. Видимо, честь моей семьи не позволяет проходить таким обвинениям; мои соплеменники никогда не поверят, что я преувеличиваю свои рассказы.

Сара: Видимо да. Я не получаю ни одного очка. Что ты делаешь дальше?

Бэн: Следующий наступательный маневр. Чадрал возмущен и напоминает всем, что его предки героически сражались против Каракаан.

Охотники на чудовищ

Сара: Хорошо, я могу дать тебе 3 очка за это.

Бэн: Нет, спасибо. Мне кажется. Я заслуживаю большего. Наступательный бросок... и у меня 17. Класс!

Сара: Хорошо, у меня всего лишь 5, и таким образом ты получаешь на 12 очков преимущества больше, итого 20. А так как ты получил 12 очков за ход, ты можешь совершить свободный Удар, если хочешь.

Бэн: Круто. Я Бью. Я срываю с себя рубаху и показываю отметины от ночного ритуала, ссылаюсь на свою родословную, и требую, чтобы вождь высказалась. Я трачу 20 очков преимущества для броска урона 2d10. У меня выпадает 15, плюс 2 моего социального наступательного ресурса, итого 17. О да!

Сара: Твой противник имеет защитный ресурс 1, что уменьшает результат до 16. Ты наносишь критический урон и выигрываешь вызов. Вождь поднимает руку перед тем, как ее сын успевает ответить и объявляет, что ты и твой род высоко уважаемы в этом племени, и надан дает тебе свое благословение.

Бэн: Круто. Я получаю какой-нибудь бонус от этого?

Сара: Ты не получаешь фактических бонусов в результате вызова. Но ты зарабатываешь 4 очка награды и позже, можешь потратить их на черты или ресурсы, которые связаны с благословением твоего племени, если пожелаешь. Также я уменьшаю Пул на 8 очков, и у меня остается 15.

Продолжить

Охотники на чудовищ

В некотором смысле это означает, что твоя охота будет легче, потому что осталось меньше очков бедствий, и ты не получил урон в этом вызове.

Бэн: Пора браться за дело. Вперед!

Немного позже, Чадрал выходит на след гектратана. Сара представляет его отслеживание как ментальный вызов, и Бэн подробно рассказывает о том, как Чадрал пытается его найти, при помощи своих знаний местности и охотничьей черты, связанной с его матерью. Сару впечатляет его рассказ и она тратит 2 очка бедствия, а Бэн получает одно очко награды. Таким образом в Пуле остается 13 очков бедствий.

Следы приводят Чадрала к реке, где он, наконец, находит мост, который позволит ему перейти реку. Однако, мост охраняют два Таррагатских бандита, которые требуют с него плату за проход. Бэн решает, что Чадрал будет сражаться с ними. После обсуждения того, как он будет противостоять бандитам и намерения сбросить одного из них в реку, Сара переходит из Второй фазы к разрешению конфликта. Бэн не заготавливает ни одной черты, потому что он хранит их для финального сражения с гектратаном.

Сара: Итак, битва начинается. Я покупаю набор слотов урона на два очка, и две наступательные черты +4 каждая. Это увеличивает стоимость на 6 очков. Инициатива твоя, и перед тобой сцена: Два бандита стоят

посреди моста и не дают тебе пройти. Это Таррагаты, скорее всего изгнанные из своих земель. Здоровяк слева держит в руке широкий меч, а тощий справа двумя руками держит копье. Они просто говорят Чадралу, что он не сможет пройти если не заплатит им, и тогда они возьму свое сами. Тощий парень ухмыляется и говорит: «Такая свинья как ты вообще не заслуживает ничем владеть».

Бэн: Сразу же, как этот сукин сын оскорбляет его, Чадрал бросается вперед, хватает копье бандита и пытается столкнуть его с другим, чтобы тот упал с моста. Очевидно, это наступательный маневр.

Сара: Хмм. Этот тип довольно тяжелый, и они готовы к такому повороту. Я могу дать тебе 3 очка за это, и здоровяк остается на месте.

Бэн: Нет-нет, я лучше брошу кости. Блин... у меня же нет активных черт. Всего 7.

Сара: У меня 10, и ты не получаешь ничего. Здоровяк немного медлителен, но тощий успевает среагировать и двигается быстро как змея. Он отталкивает тебя назад и выставляет копье прямо на тебя. Он активирует свою черту «Отведай моего копья» +4 и совершает наступательный маневр.

Бэн: Чадрал достает свое копье и принимает защитную стойку, так чтобы контролировать обоих. Я активирую защитную черту +3 «Быстрее ветра».

Сара: Бандиты, очевидно, действуют согласованно. Здоровяк, наконец, заносит

свой меч и они вдвоем продвигаются к тебе. Я активирую вторую черту, под названием «Выгодное положение» и получают итоговый бонус +8 для наступательных атак.

Бэн: Хмм, это выглядит все хуже и хуже, но Чадрала не запугать. Он вспоминает как справлялся с хулиганом в детстве. Вспомни сына вождя. Я активирую защитную черту +3 «Дух сопротивления». Чадрал готов броситься на здоровяка, когда тот не будет ожидать.

Сара: Не выйдет, они уже бросились на тебя. Пока тощий тип отвлекает тебя копьем, здоровяк делает выпад и пытается ударить тебя по голове. Я выкидываю... 17, ого. Плюс 8, итого 25.

Бэн: Ну давай посмотри. Я выкидываю... 2! И с моей защитной чертой +3, всего 5. Мне кранты.

Сара: Так... бандит наносит удар и попадает тебе в плечо. Ты падаешь на землю под натиском двух разбойников. Теперь у них 20 очков преимущества, и я могу нанести свободный Удар. Если захочу...

Бэн: Черт. Дай подумать. Нет, это того не стоит. Я сдаюсь.

Сара: Чадрал убегает?

Бэн: Я не хочу быть тяжело раненным, когда встречусь с гектратаном... но я и не хочу, чтобы Чадрал убегал. Это не соответствует его характеру.

Сара: Ладно. Скажем, в падении ты начал терять сознание, и последнее что ты запомнил, это большой кулак, который направлялся к тебе.

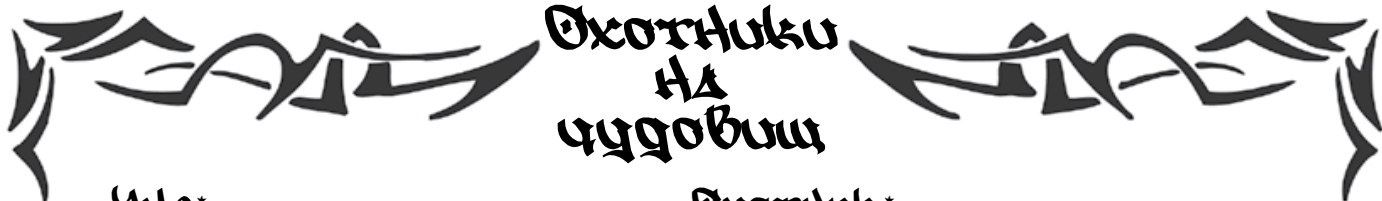
Бэн: И что теперь?

Охотники на чудовищ

Продолжение

Сара: Ну, так как ты сдался, я не оплачиваю этот вызов и ты не получаешь очков награды. Но ты и не получил урон. Чадрал пришел в себя в темной пещере, закованный в кандалы. В центре зала горит костер, отбрасывая причудливые тени на каменные стены пещеры. Все вещи Чадрала лежат с другой стороны от костра...

Теперь у Бэна есть шанс начать вызов, и помочь Чадралу сбежать из пещеры, чтобы продолжить Охоту. Приключение будет длиться до тех пор, пока Пул не опустеет (так как это Охота на чудовище) и Бен сможет встретиться с гектратаном и заработать свою первую татуировку.



ԿԱՅ՝ _____

Օժտման՝ _____

Օգնող հաշվառող

Կատարող

_____ Մ _____

Փ _____ Շ _____

հասցնատելի զորք

ձևադրի զորք

Բեքս

Բեքս

Դադարակ

Դադարակ

Շուրջ ցրոն Մենտալի

Փոքսիկի

Շուրջի

Լեզուի ☐

☐

☐

Շրջի ☐

☐

☐

Դադարի ☐

☐

☐

Կրուսիկի ☐

☐

☐

Փադարի ☐

☐

☐

